

La llamada de
CTHULHU

246
CORBITT STREET



246
CORBITT STREET



AUTOR

Abraham Castro «Zero»

EDICIÓN

Francisco Valverde García
Marta de la Serna

DISEÑO

Andrés Sáez Martínez «Marlock»

ILUSTRACIÓN

Alberto Martínez Benito

MAQUETACIÓN

Clara Miralles y Jara Villanueva

CORRECCIÓN

Marta de la Serna

© Shadowlands Ediciones. Juegos de mesa y rol, S.L.

Calle Pere IV, 51, 4º 4º 08018 Barcelona

Telf./Whatsapp: 648.527.425

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-123859-1-5

Depósito legal: B 11183-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.



Primera edición, Julio de 2021.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

PRELUDIO: ANTECEDENTES

Soren ganó algún dinero	7
El accidente	7
«Aquí no puede alcanzarme»	7
La investigación previa	8
Primer día de investigación	8
Segundo día de investigación	8
Tercer día de investigación	9
El cuerpo... el cuerpo	10
Resumen de «Antecedentes»	12

ACTO I: CÓDIGO 246

El escenario	13
La casa	13
Los coches	15
Resumen de «El escenario»	18
Reunir al equipo	18
La versión de Michael	19
Resumen de «La versión de Michael»	20
¿Y los disparos?	20
¿Qué hacer con Michael?	20
¿Por dónde continuar?	20

ACTO II: SEGUIR EL RASTRO

Los planes de Comstock	21
Cómo se mueve Comstock	21
La colaboración de los fieles	22

«Ven, no te arrepentirás»	23
Resumen de «Los planes de Comstock» ...	24
La casa de los Taggart	25
Resumen de «La casa de los Taggart»	26
Coacción	26
Resumen de «Coacción»	27
El forense	27
Seguir el rastro de las notas	30
El contratista	31
Resumen de «El contratista»	32
El departamento de psiquiatría	32
Resumen de «El departamento de psi- quiatria»	35
La Iglesia de la Meditación	36
Resumen de «La Iglesia de la Meditación» ...	36
El hotel	37
Resumen de «El hotel»	37
TG Sculpt: la fábrica de los Taggart	38

ACTO III: ASCENSIÓN

Resolver la situación	42
El futuro	42
Continuación	43

APÉNDICES

Dirigir 246 Corbitt Street de forma lineal ...	44
Ayudas de juego	45
Investigadores	49
Personajes no jugadores	58



INTRODUCCIÓN

246 Corbitt Street es una aventura de investigación con un trasfondo de los Mitos, pensada para 4 o 5 jugadores. Está diseñada para que sean las acciones de los jugadores las que vayan determinando el desarrollo de los sucesos. Sin embargo, también se puede dirigir de forma más lineal, conduciendo a los investigadores, paso a paso, hasta la escena final. Como Guardián, tú decides.

246 es el código que la policía estadounidense usa para alertar de un posible tiroteo y con un aviso de este tipo es precisamente cómo se inicia esta aventura. En ella, los investigadores son hombres y mujeres del departamento de policía de la ciudad, que deberán dilucidar qué ha ocurrido en una casa suburbial que tiene fama de encantada. Los personajes desconocen totalmente los Mitos, por lo que 246 puede ser un escenario ideal para introducirse en la materia.

La acción de *246 Corbitt Street* se sitúa en 2019, aunque puedes llevarla a la época que más te guste sin demasiada dificultad —tendrás que cambiar, eso sí, las cómodas búsquedas en internet por tediosas y encantadoras horas de biblioteca—. También puedes ambientarla en la ciudad que prefieras.

La historia se basa en lo ocurrido justo antes de que los personajes de los jugadores entren en escena y, por ello, se da una descripción exhaustiva de los hechos previos. Aun así, puede haber multitud de elementos que no estén especificados. Siéntete libre de inventar e improvisar todo aquello que no esté escrito aquí como parte del caso.

Por último, debes saber que *246 Corbitt Street* constituye un homenaje a «La casa Corbitt», el más clásico de los escenarios de *La Llamada de Cthulhu* de JOC Internacional. Sin duda, con algo de trabajo puedes modificar esta historia para que suponga una continuación de aquella, aunque funciona igual como historia independiente.

QUÉ CONTIENE ESTE LIBRO

Preludio: Antecedentes: expone lo ocurrido antes de la entrada de los investigadores en la partida, con todo lujo de detalles para que el Guardián comprenda lo sucedido y brindar así una buena base a partir de la que improvisar escenas o pistas durante el desarrollo de la historia.

Acto I. Código 246: describe el escenario que los investigadores deben evaluar y las pistas que en él pueden encontrarse.

Acto II. Seguir el rastro: explica los planes para el futuro inmediato del antagonista de la historia y sus secuaces. Contiene multitud de escenas probables, así como consejos para desarrollarlas y vías de investigación optativas.

Acto III. Ascensión: ofrece varias posibilidades para una confrontación final, que depende del desarrollo de la historia en base a las acciones tomadas por los jugadores e incluye posibles desenlaces de la misma.

Apéndices: una breve guía para dirigir esta historia de forma más lineal, las fichas de los personajes y las ayudas de juego.



PRELUDIO: ANTECEDENTES

A continuación, se relatan de forma exhaustiva todos los antecedentes que desencadenan esta aventura. Es importante que, como Guardián, comprendas qué, cómo y por qué han ocurrido los sucesos. Esto debería permitirte improvisar cualquier detalle que los jugadores deseen saber y que no se encuentre específicamente reseñado en la historia.

SOREN GANÓ ALGÚN DINERO

La historia de *246 Corbitt Street* comienza unos días atrás, cuando un empresario e inversor de nombre Soren Lehmann, —de padre alemán y madre sueca— contrata a tres personas para solucionar un problema con una propiedad recientemente adquirida.

Asesorado por un bróker, Lehmann ganó algún dinero por medio de inversiones inteligentes y, siguiendo sus consejos, decidió retirar los beneficios e invertir en una propiedad. El mismo bróker le recomendó algunas subastas policiales donde, de cuando en cuando, pueden conseguirse auténticas joyas a precios irrisorios.

Así que Lehmann se presentó en una de estas subastas y ojeó su catálogo. De inmediato, le llamó la atención una casa situada en *Corbitt Street* que presentaba un precio de salida realmente bajo. Indagó sobre ella y descubrió que había pasado media docena de veces por este tipo de eventos y nunca nadie se había interesado por adquirirla. Al parecer, tenía fama de encantada.

Por supuesto, Lehmann no daba crédito a tales supercherías y se hizo con la propiedad por unas decenas de miles de dólares, pensando que era una auténtica ganga.

Como no disponía de mucho más dinero, tiempo ni ganas para invertir en la propiedad recién adquirida, le dedicó apenas un par de fines de semana de trabajo para adecentarla y ponerla en alquiler.

No tardó en encontrar una familia interesada: los Natale, compuesta por Severano, Fabrizzia y sus hijos Philip y Cameron, de seis y tres años respectivamente.

EL ACCIDENTE

Lehmann recibía puntualmente cada mes su cheque por el alquiler del inmueble, sin tener ninguna noticia de los Natale. Pero ocurrió algo que cambió el curso de la historia: Severano tuvo un accidente en casa, cayó escaleras abajo y se abrió la cabeza, quedando en un estado cercano a la catatonía. Tras recibir atención médica y pasar por los trámites propios del seguro, Severano fue internado en el hospital, donde permanece a día de hoy totalmente desconectado de la realidad.

Cuando la compañía de seguros de Severano se puso en contacto con Lehmann, este respondió a sus preguntas lo mejor que pudo y trató de interesarse por el bienestar de Fabrizzia y sus dos hijos. Sin embargo, esta se mostraba hosca y algo reticente. Se negó a abandonar el inmueble argumentando que el seguro pagaría la mitad de su alquiler solo si permanecía en el lugar donde se había producido el accidente —una abusiva cláusula, sin duda—, por lo que Lehmann siguió con su vida, cobrando mes a mes, con la única salvedad de que ahora los cheques provenían del seguro y no de los Natale.

«AQUÍ NO PUEDE ALCANZARME»

Hace apenas un mes, a Lehmann volvieron a llamarle en relación al inmueble, esta vez del departamento de psiquiatría del hospital. Al parecer, Fabrizzia Natale había ingresado en el centro voluntariamente, había renunciado a la custodia de sus hijos y había sido internada debido a una conducta agresiva relacionada con alucinaciones —el informe preliminar aseguraba que tenía que ver con el accidente de su marido y la aparición de una figura espectral—. No cesaba de repetir: «Aquí no puede alcanzarme».

Extrañado por lo que estaba pasando, Lehmann indagó por su cuenta, hizo algunas llamadas y dedicó algunas horas a buscar en internet. Recordó la fama que precedía a la casa en la subasta, y entonces pensó en acudir a detectives capacitados para dictaminar si el inmueble suponía un peligro o no.

Así es como Lehmann contrató a Franklin Johnson, Michael Philips y Trevor Armstrong, un grupo variopinto que le recomendó un compañero de trabajo. En una breve reunión, Lehmann les puso al día de todo cuanto sabía del lugar y les dejó trabajar a su libre criterio, con la promesa de que le informarían con la mayor brevedad posible.

LA INVESTIGACIÓN PREVIA

Primer día de investigación

Franklin, Michael y Trevor llevaban tiempo trabajando juntos y se compenetraban bien, por lo rápidamente supieron cómo proceder. Franklin y Trevor viajaron en el coche del primero, mientras que Michael conducía el suyo propio —Franklin se está separando de su pareja y usa el coche como trastero provisional, lo que impide que una tercera persona viaje en él—.

Durante el primer día, trataron de averiguar tanto como pudieron del pasado de la casa: visitaron las hemerotecas de los periódicos más relevantes, hicieron búsquedas intensivas en internet y algunas llamadas a contactos y, por último, visitaron a Severano y Fabrizia Natale en el hospital.

Durante sus pesquisas, descubrieron que la casa fue erigida en 1935 por orden de su propietario Willbur Comstock y que, unos quince años después —en 1950—, los vecinos comenzaron a protestar por los ruidos que se oían a horas intempestivas. No obstante, el inmueble superó con éxito numerosas inspecciones visuales, sin que estas arrojaran ningún signo de anormalidad.

De nuevo quince años después —en 1965—, Comstock murió. El funeral se celebró en su propia casa, y de su cuerpo nunca más se supo. Tras él, solo quedó Gabriel Bartholomew, su albacea, que jamás explicó qué había sucedido con el cadáver cuando fue interrogado por la policía.

Tirando del hilo del tal Gabriel Bartholomew, los detectives descubrieron que fue condenado a

cadena perpetua cuarenta y cinco años después, al ser considerado el máximo responsable de la desaparición de varios niños. Sin embargo, al poco de ingresar en prisión se fugó.

Al parecer, Bartholomew era el cabecilla de una organización religiosa que se hacía llamar Iglesia de la Meditación y que fue desarticulada tras una redada policial en 2010. La operación se saldó con varios detenidos, aunque solo media decena fueron procesados. A la mayoría se les imputaron cargos menores, a excepción del ya mencionado Bartholomew y un tal Samuel Taggart, que fue condenado a ocho años de cárcel.

Segundo día de investigación

Con la abrumadora cantidad de datos recopilados hasta el momento, Franklin, Trevor y Michael siguieron el hilo de la vieja Iglesia de la Meditación, ahora disuelta. Descubrieron que el lugar en el que se reunían era una pequeña ermita con más de un siglo de antigüedad, enclaustrada entre dos edificios más modernos. El lugar ardió como resultado de la redada de 2010 contra la organización, y se convirtió desde entonces en un solar semiabandonado, tomado por la vegetación y penosamente vallado por el Ayuntamiento en un pobre intento de evitar la entrada de curiosos.

Decididos a descubrir más del lugar, los detectives se colaron en el solar. Mientras caminaban por él, se percataron de que una de las piedras de los cimientos del edificio tenía una escueta talla y que debió quedar oculta durante siglos por la argamasa y la piedra depositada encima. La talla mostraba un hexágono con la palma de una mano en su interior —al parecer, el símbolo con el que se identificaba la organización—.

Mientras estaban en el solar, Trevor dio un paso en falso y unas viejas tablas se rompieron bajo su peso, cayendo a un semisótano que debió quedar enterrado a consecuencia del derrumbe tras el incendio.

En un rincón de ese semisótano, descubrieron un viejo y mohoso tomo de páginas cuarteadas. Lo cogieron y se marcharon rápidamente para hacerle una cura de emergencia a Trevor en su maltrecha pierna, sin llegar a indagar mucho más en aquel lugar.

Ya en sus respectivas habitaciones de hotel, y mientras Trevor descansaba, Michael y Franklin ojearon el libro. Estaba escrito por diferentes manos, en diferentes lenguas y de forma caótica. El texto de la primera página lo identificaba como el *Necronomicón*, aunque se trataba de una versión incompleta y poco fiable del mismo.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Si como adepto de los Mitos, consideras que el *Necronomicón* es un elemento demasiado importante como para caer en manos de tus investigadores en este momento, te sugerimos que cambies este volumen por cualquier otro que consideres más adecuado, como por ejemplo, el *Liber Ivonis*.

En cualquier caso, en el libro en cuestión debe mencionarse un hechizo de invocación para traer a esta realidad a un ser mencionado como «Aquel que acecha en la oscuridad».

Franklin se mostró preocupado por el precario estado en el que se encontraba el libro y, tras una rápida búsqueda en internet, se puso en contacto con un museo especializado en libros y códices para que le orientaran sobre la mejor forma de conservarlo.

Siguiendo las directrices que le marcaron, Franklin envolvió el libro en la funda de una almohada y lo introdujo en el conducto del aire acondicionado, dejándolo conectado para mantenerlo fresco y seco.

Tercer día de investigación

Con Trevor ya recuperado de su pierna, los detectives se decidieron a entrar en la casa de Willbur Comstock.

Mientras recorrían las diferentes estancias de la casa, Franklin y Trevor comenzaron a sentirse extremadamente cansados; pero Michael era quien se encontraba peor. Él era, sin saberlo, una de esas personas especialmente sensibles «al otro lado». En cuanto el Michael puso un pie en la casa, fue como timbrazo para Comstock, su espíritu lo notó inmediatamente y empezó a «alimentarse» de él. Aunque fue drenando la energía de todos sus nuevos visitantes, en el caso de Michael, la absorción fue como volver a la vida tras de una descarga eléctrica directa al corazón.



Lo que oculta la casa

Lo cierto es que el cuerpo de Willbur Comstock se encontraba en el sótano, lugar que usó durante años para llevar a cabo oscuros ritos, hasta el punto de desarrollar cierto vínculo con la casa.

Cuando murió, un joven Gabriel Bartholomew hizo valer el testamento de Willbur en el que especificaba que debía ser emparedado en su casa siguiendo los designios de una entidad a la que veneraban en la Iglesia de la Meditación como «Aquel que acecha en la oscuridad». Previamente, se ofició un rito fúnebre por el que su cuerpo quedó cubierto por una membrana impenetrable, y que solo puede romperse con el hacha ritual de Comstock. Willbur planeaba retornar algún día, trayendo consigo desde el otro lado parte de su maestro.

Lamentablemente para Comstock, Bartholomew no era tan diligente como él pensaba, y no lograba dar con la forma de traerle de vuelta. Mientras, el espíritu de Comstock permanecía olvidado en la casa, alimentándose de la escasa energía que era capaz de mendigar a los huéspedes que la fueron ocupando, siempre insuficiente para nada que excediera de crear algún fenómeno *poltergeist*.

Bartholomew estaba a punto de encontrar la manera de cumplir con los designios de su antecesor cuando se produjo la redada, su encarcelamiento y posterior fuga. Bartholomew huyó sin mirar atrás, dejando todo lo relacionado con el ocultismo y los Mitos.

A la vez que inspeccionaban el lugar, los detectives intercambiaban ideas de todo lo que iba sucediendo y cuáles eran sus teorías. De esta manera, sin saberlo, ponían al tanto de sus hallazgos a Comstock, pues su espíritu tenía consciencia de todo lo que ocurría en cualquier lugar de su casa.

Michael, sintiéndose cada vez más débil, perdió pie un par de veces y estuvo a punto de caer desmayado. Se tumbó en el sofá de la sala de estar a descansar, mientras Trevor encendía la chimenea

de la estancia, pues el frío era intenso en el lugar. Franklin, por su parte, echaba un vistazo más en profundidad. En el sótano, entre el medio centenar de cajas apiladas, Franklin encontró unos pequeños diarios manuscritos con las iniciales de su antiguo propietario: W. C. En ellos confesaba su pertenencia a la Iglesia de la Meditación, y cómo se valía esta de los niños secuestrados para llevar a cabo experimentos de corte ocultista, usando el hacha de mano de su familia como arma ritual para acabar con sus vidas.

En ese momento, y desatado por la energía recibida, Comstock proyectó su psique a través de la casa, generando algunos efectos *poltergeist*: sillas que se arrastran, camas que se mueven, y cosas por el estilo.

Después de esta intensa experiencia, los detectives decidieron darse un respiro y salir a comer algo. Franklin se llevó los diarios consigo y los dejó en la guantera de su coche.

El cuerpo... el cuerpo

A su regreso continuaron inspeccionando la casa hasta que, en el sótano, encontraron una cámara de aire y, en su interior, el cadáver de Willbur Comstock preservado antinaturalmente.

En ese momento, Comstock temió por lo que pudieran hacer con su cuerpo y decidió generar un intenso fenómeno *poltergeist* en la segunda planta para atraerlos y alejarlos de su cadáver. Solo Michael, que iba armado, subió a ver qué sucedía. Fue el mayor error de su vida.

Comstock desató contra Michael todo su poder, llevándolo a un colapso producido por la locura: lo encerró en una de las habitaciones, lo hostigó con el mobiliario y, por último, manifestó su aterradora forma espectral. Michael trató de defenderse inútilmente con su arma disparando dos veces... pero, en su estado, no pudo resistirse a que la psique de Comstock le poseyera.

Alertados por los disparos, Franklin y Trevor subieron del sótano y, desde la sala de estar, vieron cómo Michael bajaba por las escaleras. Sin embargo, algo puso en alerta a Franklin, que se mantuvo a la defensiva. Por un instante, hizo creer a Michael que confiaba en él y se acercó, pero rápidamente lo redujo y lo esposó a una barra de

metal situada sobre chimenea de la sala. Franklin advirtió a Michael que se quedaría ahí hasta que todo se aclarara.

Viéndose atrapado, Comstock se sintonizó con la que fuera su arma ritual: el hacha de mano que había permanecido durante generaciones en su familia y que quedó abandonada en el sótano durante décadas.

Controlada mediante telequinesis por Comstock, el hacha se elevó y levitó, girando por el aire hasta llegar a Franklin. Este apenas tuvo tiempo de girarse antes de recibirla en el pecho, ante la mirada de pavor de Trevor que lo veía todo desde el otro lado de la sala.

Paralizado por el miedo, Franklin recibió un tajo tras otro, hasta media docena de hachazos en el pecho. Trevor trató de retener el hacha, pero el poder de Comstock era demasiado fuerte y no lo consiguió.

Cuando Franklin cayó al suelo con el hacha profundamente clavada en su corazón, Trevor se contempló anegado por la sangre de su compañero y amigo. Al mismo tiempo, vio por el rabillo del ojo que el cuerpo que habían encontrado hacía unos minutos en el sótano subía caminando por las escaleras. Se movía controlado por la mente del propio Comstock, ya que no podía poseerlo por la membrana que lo recubría.

La situación superó la frágil mente de Trevor, que trató de huir despavorido del lugar mientras no dejaba de repetir un mantra relacionado con todo lo que había acontecido: *«El cuerpo, el hacha, nos quita la vida, casi se desmaya, debe ponerse a salvo... Es muy valioso... Fresco y seco, fresco y seco...»*.

Por desgracia para Trevor, la anterior inquilina de la casa —Fabrizzia Natale— había claveteado todas las ventanas, harta de que se abrieran y cerraran de golpe en mitad de la noche, mientras que la puerta permanecía firmemente cerrada por voluntad de Comstock.

Al final, Trevor huyó escaleras arriba sin siquiera pensar en lo que estaba haciendo, encerrándose en la primera habitación que encontró: el baño. Allí, se dejó caer contra la puerta para bloquearla, sujetándose los oídos para evitar escuchar el ensordecedor ruido de decenas de muebles agitándose y moviéndose por toda la casa.



Comstock escuchó entonces las sirenas de la policía, que había sido alertada por los vecinos al oír el ruido de los disparos. Supo que no tenía mucho tiempo. Decidió concentrar todas sus energías en poner a salvo su cuerpo, y lo condujo hasta Michael —aún poseído por él—. Registró sus bolsillos, donde encontró la llave del hotel donde se alojaban los detectives y la del coche de Michael. Justo cuando las luces de las sirenas empezaron a filtrarse por las gruesas cortinas de las ventanas de la casa, Comstock arrojó la llave del hotel al fuego de la chimenea para evitar que la policía la encontrase.

A continuación, guarecido por la densa oscuridad de la noche, dirigió mentalmente su cadáver hacia el maletero del automóvil de Michael, donde lo dejó junto con las llaves del coche a la espera de que la situación se solucionase.

La llave permanece entre las cenizas de la chimenea, con el logo de plástico del hotel derretido, pasando inadvertida para cualquiera que no la busque activamente.

Resumen de «Antecedentes»

1. Hace algo más de un año, Soren Lehmann compró una casa con fama de encantada en una subasta policial y se la alquiló a un matrimonio y sus dos hijos: Severano y Fabrizzia, Philip y Cameron. Poco después, Severano sufrió un accidente que le dejó catatónico. Desde entonces, está ingresado en el hospital. Fabrizzia decidió quedarse en la casa por las condiciones del seguro, pero hace un mes, ingresó en el área psiquiátrica del hospital, tras entregar voluntariamente la custodia de sus hijos a unos familiares lejanos.
2. Soren Lehmann contrata a Franklin Johnson, Trevor Armstrong y Michael Philips para investigar la casa.

Lo que descubren:

- La casa se construyó en 1935 por orden de Willbur Comstock.
- En 1950 los vecinos protestaban por el ruido a horas intempestivas.
- En 1965 muere Willbur Comstock. El funeral se celebró en su casa por voluntad de su albacea, Gabriel Bartholomew. Nadie sabe qué ocurrió con el cuerpo.

- Comstock y Bartholomew pertenecían a una organización religiosa conocida como la Iglesia de la Meditación, desmantelada en 2010 tras una redada policial. Como consecuencia, Gabriel Bartholomew fue condenado a cadena perpetua y Samuel Taggart a ocho años de prisión. Gabriel Bartholomew se fugó sin dejar rastro.

- En las ruinas de la vieja ermita de la Iglesia de la Meditación, hay una piedra con el símbolo de la organización: un hexágono con la palma de una mano en el centro.

3. El tercer día de investigación entran en la casa de Lehmann. Allí, emparedado en el sótano está el cuerpo de Willbur Comstock, enterrado de forma ritual, a la espera de ser devuelto a la vida. El espíritu de Comstock mantiene un vínculo psíquico con la casa.

Lo que ocurre en la casa:

- Franklin encuentra los diarios de Comstock, donde confiesa sus ritos.
- Hallan el cuerpo de Comstock emparedado en el sótano.
- Comstock genera un fenómeno *poltergeist* en la segunda planta. Michael sube y es asediado brutalmente por el espectro de Comstock. Trata de defenderse con dos disparos que alertan a los vecinos, quienes llaman a la policía.
- Comstock toma posesión del cuerpo de Michael y Franklin lo esposa a la chimenea.
- Comstock convoca con su psique su hacha ritual y mata a Franklin. Luego, controla su cuerpo original por telequinesis, y lo hace subir desde el sótano. Trevor se refugia en el baño.
- Comstock arroja la llave de la habitación de hotel que encuentra en los bolsillos de Michael a la chimenea; el plástico con el nombre del hotel queda totalmente irreconocible por el fuego. Luego, coge las llaves del coche de Michael y lleva su cuerpo original hasta el automóvil. Lo deja en el maletero junto con las llaves.

ACTO I

CÓDIGO 246

Para los investigadores, la historia de 246 *Corbitt Street* comienza con las luces rojas y azules de un coche patrulla acercándose a una casa en un barrio residencial de clase media baja. La casa presenta un aspecto descuidado. Tiene dos plantas y un jardín desatendido cubierto por malas hierbas de tonos pardos. Una pequeña valla metálica de un metro de altura acota el terreno. En el centro, hay una pequeña puerta abierta golpeando rítmicamente al son del viento que la mece. Sobre ella pende un cartel que reza *Keep out* (No pasar).

Nuestros primeros investigadores son los dos patrulleros que descienden del coche. En cuanto ponen un pie fuera del automóvil ven que, en el porche de la casa de al lado situada a unas decenas de metros, los vecinos señalan inquisitivamente hacia la casa, confirmando que ese es el lugar que les ha alertado.

Como Guardián, tú decides cómo enfocar la siguiente escena, pero nuestra sugerencia es que te lo tomes con calma y crees una situación de tensión en la que los investigadores recorran la casa habitación por habitación confirmando que todo está en orden, y vayan informando a la central por medio de la radio que llevan encima.

Recuerda a los jugadores que son patrulleros: su trabajo no es investigar la escena del crimen —no por el momento, al menos—, sino asegurarla para que los detectives y la policía científica puedan actuar.

EL ESCENARIO

La casa

El aspecto general de la casa es el de un lugar atendido, pero recientemente abandonado —recuerda que la última persona que habitó aquí fue Fabrizia Natale con sus hijos, y de eso hace un mes—.

Además, la casa está a oscuras: los plomos saltaron y deben ser recolocados en su posición original desde un cajetín que hay en el sótano.

Primera planta

1. **Entrada:** se trata de un pequeño recibidor que cuenta con una mesa donde dejar las llaves al entrar, un rincón para el calzado embarrado y un perchero del que penden tres abrigos —los de Franklin, Trevor y Michael—.

En un bolsillo del abrigo de Franklin están las llaves de su coche, que está aparcado en la misma calle, justo delante del de Michael. Del recibidor sale un largo pasillo distribuidor, cuyas paredes están llenas de fotografías de los Natale y en las que se han colocado estampas de santos y vírgenes.

2. **Cocina:** la primera puerta del pasillo corresponde a la cocina. Tiene electrodomésticos viejos y unos muebles avejentados, más propios de los años sesenta. Hay una pequeña mesa redonda rodeada de tres sillas con armazón de metal y tapizadas en color grana que han visto días mejores.

Toda la comida perecedera fue retirada por Soren Lehmann cuando se le notificó el ingreso de Fabrizia Natale en el departamento de psiquiatría del hospital, así que en los armarios únicamente quedan algunas conservas, cubiertos, ollas y similares.

3. **Comedor:** se comunica con la cocina por una puerta directa. Los únicos muebles son una mesa con capacidad para ocho comensales y algunos aparadores llenos de vajillas y otros útiles por el estilo.

Destacan sobre todo la multitud de crucifijos y parafernalia religiosa que hay por todo el lugar.

Cuando los investigadores llegan a esta estancia, ven el cuerpo de Franklin en el suelo,

justo en el espacio que comunica el comedor con la sala de estar. Está bocarriba, con el hacha de mano de Comstock aún clavada en el pecho —cuando los investigadores cotejen las huellas encontradas en el hacha en comisaría hallarán solo las de Trevor (ver «El forense»)—.

En el bolsillo trasero del pantalón de Franklin se encuentran las llaves de las esposas con las que ha engrilletado a Michael.

4. **Sala de estar:** con entrada desde el pasillo y el comedor. Se trata de un cuarto de tamaño medio, con un sofá de dos plazas y un butacón pegados a una de las paredes. Frente a ellos, hay un pequeño mueble con ruedas donde reposa una vieja televisión de gama baja.

En la pared opuesta, hay una chimenea encendida cuyo resplandor, en mitad de la oscuridad de la sala, llena el lugar de inquietantes sombras.

La chimenea tiene una barra dorada anclada en la parte superior. Presumiblemente, se trata del lugar en el que se cuelgan el fuelle y algunos elementos de hierro para colocar la leña. Es justo en esta barra donde se encuentra esposado Michael.

Michael —recordemos que aún está poseído por Comstock— simula ser una víctima inocente e inculpa a Trevor de todo lo ocurrido (consulta más adelante «La versión de Michael»).

Comstock está agotado debido al esfuerzo hecho anteriormente. Por ello, se limita a utilizar a Michael para dirigir la atención de los investigadores al piso de arriba, donde se encuentra Trevor, advirtiéndoles de que es peligroso y está enajenado.

Con una tirada de **Descubrir** con dificultad Normal los jugadores pueden encontrar varias cosas. En el caso de fallar o de no buscar por la habitación, al día siguiente los compañeros que barren después la zona en busca de pruebas son los encargados de encontrarlas.

Bajo el butacón hay un bloc de notas —**ayuda de juego 1**—. Es el que usaba Franklin para tomar apuntes rápidos sobre los casos que investigaba.

Entre la ceniza de la chimenea se encuentra la llave de la habitación de hotel donde se hospeda Michael, con un pegote de plástico

quemado que hace imposible saber a dónde pertenece. Michael, por supuesto, niega haberla visto nunca.

5. **Baño:** Quizá es algo viejo, pero no hay nada llamativo en él.

Segunda planta

1. **Baño:** En la segunda planta hay un reguero de sangre que ha ido dejando Trevor al huir del acoso *poltergeist* de Comstock. Si se sigue el rastro se llega a al baño donde se ha refugiado.

Para entrar, los investigadores posiblemente deban derribar la puerta usando la fuerza (10 Puntos de Vida).

En el interior, acurrucado en un rincón, está Trevor completamente fuera de sí, en shock. Solo musita una y otra vez palabras sueltas relacionadas con lo ocurrido —el hacha, el cuerpo, el desmayo, los diarios, fresco y seco, el libro, etc.—. Ante cualquier intento de establecer contacto con él, incurre en un acceso de ira que obliga a los investigadores a reducirle a la fuerza con una maniobra de combate para inmovilizarlo sin penalizador y enfrentar **Combatir** del atacante contra **Esquivar** 35% o **Combatir** 25% del objetivo.

Una vez inmovilizado, Trevor sigue con su balbuceo pero mucho menos agresivo.

Si se le insiste más tarde, Trevor no cambia su discurso, y cualquier intento de hacerle volver a pensar en lo ocurrido en la casa vuelve a alterarlo lo suficiente como para ponerse agresivo —para entonces, posiblemente los paramédicos le inyecten alguna clase de relajante antes de trasladarlo al área psiquiátrica del hospital más cercano—.

2. **Habitación de matrimonio:** es el dormitorio usado por los Natale durante su estancia en la casa. No hay nada extraño: una cama de matrimonio, mesillas de noche, un armario con ropa, una cómoda con ropa interior, etc.
3. **Habitación de los niños:** el dormitorio que compartían los dos hijos de los Natale, Philip y Cameron. De nuevo, no hay nada especialmente llamativo: cada uno tenía su propia cama, su propio armario y algunos baúles infantiles donde almacenaban sus juguetes.

4. **Habitación vacía:** solo contiene la estructura metálica de una vieja cama con el somier de muelles a la vista y un armario de época que, sin razón aparente, transmite una sensación de inquietud a todo el que lo mira.

En el suelo, cerca de la cama, está la pistola 9 mm de Michael, con sus huellas y registrada a su nombre (para obtener esta información los investigadores tienen que cotejar las huellas y ver el registro de armas en comisaría). Es el arma que disparó Michael tratando de defenderse de Comstock.

No muy lejos se encuentran los dos casquillos de bala y, en la pared, los dos agujeros que hicieron los proyectiles al traspasar la figura etérea de Comstock.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Si quieres puedes introducir aquí una manifestación velada de Comstock bajo su apariencia espectral. La idea es inquietar a algunos investigadores, por lo que te recomendamos que te centres en ofrecer la visión únicamente a uno de ellos: unos ojos rojos bajo la cama o en el interior del armario, o quizá una mano cadavérica que cierra la puerta del armario desde dentro. Esto incomoda y crea desasosiego con la pérdida de 1D2 Puntos de Cordura.



5. **Sótano:** se accede a él por unas lúgubres y angostas escaleras que hay junto a la cocina. En el rellano previo a la entrada, una bombilla se bambolea colgada de un cable pelado. El sótano está franqueado por una puerta de madera, candada por cuatro cerraduras diferentes. Los detectives contratados por Lehmann las rompieron cuando accedieron a la estancia, por lo que el paso no tiene dificultad. El lugar es un pequeño cuartucho, de unos cinco o seis metros cuadrados. En el fondo hay apiladas multitud de cajas de cartón atestadas de trastos viejos propios de un trastero, desde una bicicleta carcomida por el óxido hasta viejos periódicos y libros invadidos por el moho.

Todas las pertenencias del sótano son originales de Willbur Comstock. Lehmann no se molestó en deshacerse de ellas, concediendo a los Natale que dispusieran de ellas como bien quisieran. Estos decidieron obviar su existencia.

Es en estas cajas, donde Franklin encontró los diarios de Comstock y donde se hallaba el hacha que este utilizó para matarlo.

Una de las paredes del sótano ha sido abierta a golpes con una almádena que hay apoyada justo al lado. El boquete es irregular, pero lo suficientemente grande como para darse cuenta de que hay un espacio más que generoso entre la pared rota y el muro exterior de la casa.

En esta cámara de aire se encontraba emparedado y embalsamado, mediante oscuras artes, el cuerpo de Comstock. Ahora no queda rastro de él, ni siquiera pueden encontrarse restos como células o fibras en la pared, ya que el cuerpo estaba recubierto por una membrana impenetrable.

Los coches

Los investigadores pueden registrar los coches de Franklin y Michael, especialmente si han encontrado las llaves de Franklin en su abrigo, colgado en el recibidor de la casa. Esta pista se recupera más adelante cuando los investigadores vayan a hablar con el forense del caso (ver el apartado «El forense»).

- ⑨ **El coche de Franklin:** es un coche grande de línea clásica, que se encuentra en relativo buen estado. En la guantera están los diarios escritos del puño y letra de Willbur Comstock, en los que relata su pertenencia a la Iglesia de la Meditación y cómo secuestraba niños para usarlos en sus péfidos experimentos.

La parte de atrás del coche está atestada de cajas llenas de trastos inútiles. Esto impide que viajara nadie en los asientos traseros, por lo que solo dos personas podían ocuparlo. Esto debería llevar a los investigadores a pensar que hay un segundo vehículo.

En un pequeño compartimento junto a la palanca de cambios están las llaves de las habitaciones de hotel de Trevor y Franklin.

- ⑨ **El coche de Michael:** es un coche de gama media, de línea deportiva pero robusto y muy bien cuidado. En su interior no hay nada





especialmente que llame la atención, pero sorprende que esté abierto.

Los investigadores pueden encontrar o no el cuerpo de Comstock en el maletero dependiendo del momento en que registran el coche. Si lo hacen cuando Comstock o alguno de sus seguidores ya lo han recuperado, solo hallarán las llaves del coche en su interior.

¿Y si los investigadores encuentran el cuerpo de Comstock?

Si al revisar el coche de Franklin los investigadores se percatan de que debe haber otro vehículo, basta con hacer una llamada a tráfico para averiguar el modelo y matrícula del coche de Michael Philips. También es posible que algunos de los patrulleros dediquen algunos minutos a identificar los coches aparcados en la calle y comprueben si son de los vecinos que hay en los alrededores.

Si los investigadores revisan el coche de Michael y encuentran el cuerpo de Comstock en el maletero, les llama poderosamente la atención la viscosa membrana que lo recubre —y que fue generada durante el rito de su funeral—. Esta es indestructible y solo puede ser atravesada por el hacha del propio Comstock.

Es lógico suponer que, en este caso, el cadáver acaba en el forense, quien, ante la imposibilidad de examinarlo, lo guarda en una de las cámaras frigoríficas a la espera de órdenes —ver apartado «El forense» para ver cómo actúa Comstock en este caso—.

Resumen de «El escenario»

A continuación, se resumen las pistas que los investigadores pueden encontrar en esta escena:

1. **Entrada recibidor:** abrigo de los detectives contratados por Lehmann. Llaves del coche de Franklin.
2. **Comedor:** cuerpo de Franklin. Hacha clavada en el pecho. Llaves de las esposas en el bolsillo trasero.
3. **Sala de estar:** Michael esposado a la chimenea. Restos de pólvora en sus manos. Bloc de notas de Franklin bajo el sillón —**ayuda de juego 1**—. Llave de la habitación de hotel de Michael entre la ceniza de la chimenea —solo queda una llave de metal sin identificador.
4. **Baño:** en el de la segunda planta está Trevor, empapado de sangre, fuera de sí. Repite constantemente «el hacha, el cuerpo, el desmayo, los diarios, fresco y seco, el libro».
5. **Habitación vacía:** pistola 9 mm registrada a nombre de Michael con sus huellas. Dos disparos en la pared sobre el cabecero de la cama. Los dos casquillos correspondientes.
6. **Sótano:** hueco en la pared con una cámara de aire.
7. **Coche de Franklin:** los diarios de Willbur Comstock en la guantera en los que se relata su pertenencia a la Iglesia de la Meditación y el uso de niños para sus ritos. Parte trasera atestada de cajas. Llaves de las habitaciones de hotel de Franklin y Trevor en un compartimento junto a la palanca de cambios.
8. **Coche de Michael:** puede haber el cuerpo de Comstock en el maletero sujetando las llaves en sus manos o bien las llaves sueltas.

REUNIR AL EQUIPO

En cuanto los investigadores que interpretan a los patrulleros comprueban que no existe amenaza alguna en la casa, pasan el informe por radio. En ese momento, desde la central se ponen en contacto con otros dos personajes: los detectives de homicidios que tienen turno esa noche. Casi al mismo tiempo, avisan al forense de guardia y a su ayudante.

Cuando los detectives llegan al lugar del crimen, ya están allí los paramédicos y otro coche patrulla más, cuyos ocupantes se afanan en mantener alejados a la decena de curiosos que se han acercado hasta el lugar. Uno de estos patrulleros informa a los detectives de que sus dos compañeros —señalando a los investigadores— han sido los primeros en llegar a la escena del crimen.

Una vez todos los investigadores se han reunido y se han puesto al día, llega el capitán de guardia en su viejo coche de línea clásica. Se les acerca mascando un puro y con la placa colgando al cuello y, acto seguido, los pone a trabajar juntos. Como encargado del caso nombra a uno de los detectives, mientras que pone a los patrulleros a su entera disposición. Tras firmar algunos impresos, el capitán se marcha a tomar un café.

Si se quiere incorporar un quinto jugador, este puede ser la ayudante del forense. En este caso, ambos llegan a la escena instantes después de los detectives. Luego, el forense delega en su pupila el trabajo de campo y se va a hablar con el capitán.

Es de suponer que los investigadores colaboran para esclarecer lo ocurrido en la escena del crimen, recopilando todas las pistas disponibles.

Todo lo que pueden encontrar ya ha sido descrito en el apartado anterior. Dejamos a tu criterio si es necesario realizar una tirada de algún tipo o no. Personalmente, preferimos dejar que los investigadores recorran el escenario libremente y, si buscan en el lugar adecuado, localicen lo que allí se encuentre.

Cualquier pista que quede sin descubrir puede ser recuperada por el equipo forense que viene más tarde a tomar fotos, recorriendo la casa de arriba abajo mediante un concienzudo trabajo de revisión cuadrícula a cuadrícula.

Estas pistas estarán disponibles al día siguiente en la morgue, debidamente catalogadas —consulta el apartado «El forense»—.

LA VERSIÓN DE MICHAEL

Como Guardián, tú ya sabes lo que ha ocurrido en la casa de Comstock, pero los investigadores tienen que conformarse con la versión adulterada de Michael —que, recordemos, está poseído por Comstock—. Este se muestra colaborador, pero en ningún caso diligente, con la esperanza de quedar exonerado y seguir con sus planes, ahora que tiene un cuerpo físico y ha regresado.

En su versión de la historia, todo se mantiene más o menos fiel a los hechos reales hasta el hallazgo del cuerpo en el sótano. A partir de ahí, Michael asegura que Trevor perdió la cabeza, afirmando que veía un cuerpo tras la pared, pero que en realidad no había ninguno.

Michael relata que entonces Trevor subió corriendo escaleras arriba y bajó con una de sus manos en la espalda. El propio Michael desconfiaba de sus intenciones y se abalanzó sobre él para intentar reducirlo, pero Trevor hizo gala de una fuerza hasta entonces desconocida e invirtió las

tornas, quedando Michael finalmente esposado a la chimenea.

Instantes después vio cómo apestaba media docena de golpes en el pecho al desdichado Franklin, totalmente paralizado por la mirada enloquecida de Trevor, hasta derribarle.

Michael afirma que, en cuanto Franklin expiró, Trevor pareció cobrar consciencia de lo que había sucedido y, viéndose empapado por la sangre de su amigo, subió escaleras arriba repitiendo una y otra vez algo sobre un cuerpo y que necesitaba limpiarse.

INTERPRETAR A MICHAEL POSEÍDO

Si los jugadores superan una tirada de **Psicología**, Michael se muestra frío y distante, algo seco, pero no maleducado. Quizá es tajante en sus opiniones y manifiesta frecuentemente su interés por quedar liberado de toda responsabilidad sobre lo sucedido, afirmando que se trata únicamente del deseo por dar carpetazo al caso.

Si debes transmitir alguna sensación a los jugadores, es una falta completa y absoluta de empatía, aunque no indiferencia: Comstock no está habituado a controlar un cuerpo, y mucho menos a sentir emociones a través de él, de ahí su extraño comportamiento.

Debes tener en cuenta que Michael está poseído por Comstock durante toda la partida, independientemente de si a la vez controla telequinéticamente el hacha ritual o a su propio cadáver. Ninguno de estos actos rompe el control de Comstock sobre el cuerpo de Michael, aunque cuando está ocupado moviendo su cuerpo original Comstock se mantiene «ausente» de Michael y este aparece como si estuviera en trance o en un profundo sueño.

Con respecto a cualquier otra indagación realizada, no puede dar demasiados datos, pues Comstock no tiene acceso a los recuerdos de Michael e ignora qué han estado haciendo sus compañeros fuera de la casa, más allá de algunos comentarios



que pudo escuchar cuando merodeaban por las habitaciones, como que estuvieron en la Iglesia de la Meditación y que allí recuperaron «el libro».

Si se le pregunta por cualquier investigación anterior, Michael trata de echar balones fuera. Asegura que el grupo se separó para cubrir más terreno y que no sabe qué hicieron los otros, ya que no tuvieron tiempo de ponerse al día antes de que Trevor perdiera la cabeza.

Resumen de «La versión de Michael»

Los principales hechos que relata Michael:

1. Él y sus compañeros encontraron la cámara de aire en el sótano.
2. Trevor enloqueció afirmando ver un cuerpo que ni Franklin ni Michael veían.
3. Trevor subió escaleras arriba y bajó instantes después con la mano en la espalda.
4. Michael trató de reducirle, pero Trevor lo esposó a la chimenea.
5. Trevor sacó el hacha que escondía a la espalda y mató a Franklin. Luego cobró conciencia de lo sucedido y enloqueció, huyendo escaleras arriba para limpiarse la sangre de Franklin.
6. Por fin, llegó la policía.

¿Y los disparos?

El testimonio de Michael tiene una pequeña laguna de la que quizá los investigadores se den cuenta: los dos disparos que se realizaron en la habitación casi vacía del segundo piso y que provocaron que los vecinos alertaran a la policía.

Si preguntan a Michael por esos disparos, él se extraña y luego finge recordarlo. Por desgracia, Comstock no es muy buen actor, y quizá un investigador espabilado caiga en la cuenta de ello si ha pasado o quiera pasar una tirada de **Psicología**.

En todo caso, Michael asegura que debió ser cosa de Trevor cuando subió escaleras arriba.

Si más tarde se le realizan pruebas de residuos de pólvora a Trevor, estas arrojan un resultado negativo. Por el contrario, la misma prueba sobre Michael permite afirmar que fue él quien disparó el arma.

Con estas pruebas en la mano, si se cuestiona a Michael por su mentira, simplemente calla consciente de que ha cometido un error.

¿Qué hacer con Michael?

Esta es, quizá, una de las cuestiones fundamentales que pueden cambiar por completo el desarrollo de esta historia. Tras ser interrogado por los investigadores, Michael insiste en la necesidad de que le liberen para completar el trabajo y dar sentido a la muerte de su compañero Franklin.

Puede que, debido a esta insistencia, a que lo han encontrado esposado y a que en su declaración hay algunas lagunas, los investigadores decidan retenerlo. Oficialmente pueden mantener a un sospechoso de un delito hasta veinticuatro horas encarcelado sin motivo alguno, y hasta setenta y dos si hay indicios de sospecha y pruebas que permitan justificarlo. Luego, el caso debe pasar al fiscal que será quien presente cargos.

El proceder de Comstock depende de si deciden encerrarlo o no, —consulta el apartado «Cómo se mueve Comstock»— o de si su cuerpo es descubierto en el maletero de Franklin —ver «El forense»—.

Si los investigadores deciden mantener encarcelado a Michael, Comstock controla por telequinesis su propio cuerpo para moverse y buscar antiguos colaboradores. Así, consigue que uno de ellos, Samuel Taggart, contacte con un abogado para que se presente en comisaría —ver el apartado «Colaboración de los fieles»—.

Salvo que los investigadores manipulen las pruebas de forma descarada, el abogado logra que lo suelten en un plazo máximo de setenta y dos horas.

¿POR DÓNDE CONTINUAR?

En adelante, 246 se convierte en un escenario libre en el que los investigadores deben actuar contra reloj para impedir que Comstock consiga lo que se propone.

El siguiente capítulo incluye las motivaciones y agenda de Comstock, así como los recursos con los que cuenta para completarla.

ACTO II

SEGUIR EL RASTRO

En este capítulo encontrarás posibles vías de actuación de los implicados en la historia. No se trata, en ningún caso, de un guion fijo de acontecimientos que se desarrollan uno tras otro. En lugar de ello, como Guardián, tienes que decidir qué hace cada personaje no jugador en relación a los actos que lleven a cabo los jugadores.

Para hacer la tarea más fácil, se detallan multitud de ideas y posibles medidas a tomar, incluyendo aquellas vías de investigación que se han tomado con mayor asiduidad durante las pruebas de juego.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Al final de esta historia, en los apéndices, encontrarás una pequeña guía para dirigirla de forma algo más lineal, que quizá sea más del gusto de algunos Guardianes.



LOS PLANES DE COMSTOCK

Lo que sigue es un breve esquema de lo que pretende conseguir Comstock y cómo piensa hacerlo. Se trata de una sucesión de acontecimientos que se resuelven de forma lineal y no cuentan con la participación de los investigadores, aunque es seguro que intervienen en algún punto. Cuando llegue ese momento, debes improvisar basándote en todo lo aquí descrito, adaptando las reacciones de Comstock a lo que vaya ocurriendo.

Comstock fue un poderoso hechicero dotado de un gran conocimiento de los Mitos, pero sin el tomo que custodiaba la Iglesia —del que no puede echar mano— trata de recuperar la obediencia de los que formaron parte de la organización cuando él vivió.

Su pasado ocultista y la ceremonia con la que fue emparedado le brindaron la capacidad de vincular su psique tanto a su cadáver como a la casa

que habitó en vida. Gracias a ello, puede controlar los movimientos de su cuerpo y actuar por medio de él, percibiendo y hablando a través del mismo. Pero, para hacerlo, necesita una gran cantidad de energía que obtiene de aquellos que le rodean, volviéndolos apáticos y sumiéndolos en un estado de perpetuo cansancio y sopor.

Su ambición principal es conseguir lo que no pudo en vida: volver a ocupar su cuerpo y, al hacerlo, traer consigo a esta realidad a la entidad a la que veneraba. Para conseguirlo, Comstock necesita tres elementos indispensables: su vieja hacha de mano —el arma ritual usada en todos sus experimentos—, el libro de los Mitos que quedó en posesión de la Iglesia de la Meditación cuando él murió y su cuerpo.

Sabedor de que el mundo ha cambiado, su primer paso es reclamar la ayuda de los que en su día fueron sus hermanos. Lamentablemente, desconoce el funesto destino que corrió la Iglesia de la Meditación tras la redada de 2010. Antaño, la organización contaba con medio centenar de feligreses que se reunían a plena vista en un templo dedicado al objeto de su adoración. En la actualidad, la forman apenas una decena de fanáticos que se juntan mensualmente en una fábrica abandonada.

Cómo se mueve Comstock

Si Comstock —poseyendo el cuerpo de Michael Philips— ha sido puesto en libertad, se dirige inmediatamente a las antiguas casas de las familias leales a la Iglesia en los tiempos en los que él vivió.

Intenta tomar precauciones para evitar que le sigan, dando algún rodeo, metiéndose por calles desiertas y deteniéndose a mirar en escaparates el reflejo de cualquiera que vaya tras sus pasos —tenlo en cuenta si los investigadores deciden soltarlo y seguirlo para ver qué trama—. Las tiradas enfren-tadas de **Sigilo** harán que lo sigan o que lo pierdan.

Si, por el contrario, ha sido encarcelado de forma preventiva por los investigadores, no le queda más remedio que actuar por medio de sus hechicerías y manejar su cuerpo a distancia, obteniendo la energía necesaria de aquellos que le rodean.

No obstante, y por suerte para los investigadores, Comstock necesita estar concentrado y entrar en un estado de trance para drenar esa energía de otras personas, por lo que solo puede comenzar a hacerlo cuando se encuentra en la tranquilidad del calabozo. Mientras los investigadores deciden si le dejan marchar o no, Comstock permanece en una sala de espera adjunta a la de interrogatorios. Esto permite a los investigadores tener más tiempo de reacción para hacerse con el libro escondido en el hotel y, quizá, el cuerpo de Comstock.

Una vez en el calabozo, Comstock absorbe la energía de los otros detenidos que se encuentran allí esa noche. A medida que lo hace, los afectados se vuelven apáticos y perezosos, lo cual genera una extraña sensación en el lugar, donde normalmente siempre hay gritos, peleas y discusiones entre los detenidos.

En todo caso, precisa de casi una hora para establecer un vínculo con su cuerpo, sacarlo del maletero y enfundarlo en algo de ropa sustraída del tendedero del patio trasero de alguna casa.

Ten en cuenta que Comstock solo hace uso de este recurso si le confirman definitivamente que los investigadores desean mantenerlo bajo custodia policial. En cualquier otro caso, permanece confiado en poder conseguir sus planes sin necesidad de exponer su cuerpo abiertamente.

Es poco probable que Comstock abandone el cuerpo de Michael por voluntad propia, ya que ha pasado años esperando una oportunidad como la que el destino le ha brindado al ponerle a un médium latente a su alcance.

No obstante, si se diera tal circunstancia, Michael será completamente incapaz de recordar nada de lo sucedido desde que entró corriendo a la habitación de la segunda planta, en la que disparó contra el espectro de Comstock y fue posteriormente poseído por este.

La colaboración de los fieles

Bien en el cuerpo de Michael, o bien moviendo por telequinesis su cuerpo original, Comstock se dirige a buscar a los antiguos miembros de la Iglesia. En la primera casa no hay nadie que responda a sus llamadas.

En la segunda, abre la puerta una joven. La chica es Sarah Haley, y vive allí con sus padres. Cuando Comstock, tratando de averiguar si en esa morada aún hay feligreses, menciona la Iglesia de la Meditación, la joven se muestra inquieta. Resulta que conoce la oscura leyenda que rodeó a la secta y su relación con desapariciones de niños y, sin dudar demasiado, acaba bruscamente la conversación con Comstock (los investigadores quizá puedan hablar con ella más tarde si husmean por el vecindario).

Si Comstock utiliza su propio cuerpo para hacer estas indagaciones, intenta mantener una cierta distancia y permanece embozado de pies a cabeza para esconder su decrepito cuerpo. Aun así, Sarah Haley tiene una experiencia perturbadora cuando entabla conversación con él.

La tercera visita es mucho más productiva: allí Comstock encuentra a Samuel Taggart, uno de los dos inculpados con penas mayores tras la redada de 2010.

Taggart resulta ser un fanático devoto de la Iglesia que vive con su padre Darius, quien reconoce a Comstock como una figura casi legendaria. De hecho, Taggart y su padre son los máximos cabecillas actuales de la casi extinta organización, cuyos fieles se reúnen en la vieja fábrica de Darius. Él su hijo reciben a Comstock con honores, lo alojan con todas las comodidades y se ponen a sus órdenes de forma inmediata.

Si Michael se encuentra aún detenido, Comstock pide a los Taggart que contacten con un abogado. Este consigue que dejen libre a Michael en el plazo máximo de setenta y dos horas.

El primer paso de los Taggart pasa por reunir en su propia casa a las otras ocho personas que aún se mantienen fieles a la Iglesia. Para ello, el propio

Samuel —excarcelado hace apenas un año tras cumplir una pena de ocho— hace algunas llamadas e incluso sale en el coche de su padre a buscar a uno de los miembros reticentes más jóvenes —consulta «Ven, no te arrepentirás»—.

En los siguientes minutos, van llegando los otros miembros de la Iglesia y rinden pleitesía a Comstock. Este les informa de que el libro de los Mitos sobrevivió a la redada y el posterior incendio de 2010, y les hace ver en la necesidad de recuperarlo para completar «su Ascensión». Acucia a sus nuevos seguidores para que vayan a investigarlo, y les facilita el nombre del hotel que vio escrito en la llave que arrojó a la chimenea.

Rápidamente Taggart pone a dos feligreses a completar la tarea, a otros dos a seguir a los investigadores y a otros dos a recuperar el cuerpo de Comstock del coche de Michael. Acuerdan reunirse después en la vieja fábrica de Darius, declarada en ruinas y que solo usa como trastero para las tallas de vírgenes que hacía para ganarse la vida.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Los investigadores deben poder percatarse de que dos de los feligreses de la Iglesia les están siguiendo, aunque desde luego no al principio. A medida que avanza la historia, empiezan a ver a uno de los tipos varias veces en diferentes sitios, luego a otro y luego quizá sea el coche en el que se mueven lo que llame su atención. Si los jugadores piden utilizar **Descubrir** decide la dificultad al momento, cuanto más avanzada está la historia menor es la dificultad, empezando por Extrema hasta llegar a Normal.

Si todo va según lo previsto, los dos miembros de la Iglesia enviados al hotel recuperan el libro pasadas unas horas. Mientras, los destinados a recuperar el cuerpo lo llevan a la fábrica de los Taggart en apenas una hora. Para hacerlo, usan su propio coche y dejan el de Michael aparcado en el mismo lugar donde se encuentra, con las llaves en el interior de su maletero.

MÁS ACCIÓN

Si quieres un poco de acción, y los investigadores han sido suficientemente diligentes en su investigación, cuando van en busca del coche de Michael, o al volver a la escena del crimen por algún motivo, puedes hacer que ven a los sectarios sacar un bulto sospechoso de un coche y pasarlo a otro.

Si los investigadores son especialmente impulsivos, puede desencadenarse una persecución por media ciudad, sorteando el tráfico, subiendo por aceras, requiriendo el apoyo de otros patrulleros, etc.

Si Comstock consigue reunir en la fábrica a sus seguidores, el libro y su cuerpo, solo le queda recuperar el hacha. Samuel Taggart es quien se encarga de conseguirla. Para ello, planea secuestrar a la mujer del agente encargado del archivo de pruebas —cuyo nombre ha averiguado gracias a algunos sobornos— y coaccionarlo para que le entregue el hacha —esta posibilidad se expone al detalle en «Coacción»—.

«Ven, No te arrepentirás»

Esta escena ocurre al margen de los investigadores, pero tiene importancia porque deja un pequeño hilo colgando del que quizá pueden tirar después.

Cuando Comstock se presenta ante los Taggart, Samuel reúne a los escasos feligreses que aún dicen pertenecer a la Iglesia de la Meditación. La mayoría de ellos acceden inmediatamente a reunirse tras una llamada de teléfono, pero hay uno que se muestra reticente: Ashton Bennet.

Bennet es un joven de veintidós años que entró en la Iglesia de la Meditación por deseo expreso de su ya fallecido padre. Este era un miembro fanático y trató de inculcarle ese fanatismo a su hijo, aunque no lo consiguió. Ashton solo entró en la Iglesia para evitar tener problemas con su padre y, una vez que este falleció, hizo todo lo posible por evitar acudir a las reuniones.

Por desgracia para Ashton, su padre habló con los Taggart antes de morir, y les pidió que se encar-

garan de que «siguiera la senda de la Meditación para alcanzar a Aquel que acecha en la oscuridad». Desde entonces, primero Darius y luego Samuel le han atosigado para que participe de las reuniones mensuales —mediante intensas llamadas de teléfono de más de una hora o visitas personales en su propia casa—.

Esto es precisamente lo que ocurre en esta ocasión: Samuel telefona a Ashton, que pone mil y una excusas para no acudir a casa de los Taggart. Como resultado, Samuel se presenta en su casa y trata de convencerlo en persona.

Ashton aún vive con su madre, Claudia, a la que su marido siempre mantuvo al margen de sus actividades sectarias. A pesar de ello, Claudia sabía que cuando él y Ashton se marchaban, no lo hacían para ir a un centro comercial, a pescar o al campo de béisbol. Ashton siempre volvía serio y taciturno.

Cuando Samuel irrumpe en casa de los Bennet, Claudia tuerce el gesto, tratando de fingir que su hijo no se encuentra en casa. Samuel no lo acepta y entra a la fuerza en la casa, intimidando a Claudia para que se mantenga al margen de todo. Luego, sube las escaleras y habla con Ashton en su habitación. Le dice que si va con él será «testigo de un milagro en la fábrica», que conocerá «a una leyenda que ha trascendido la muerte» y que pronto refundarán la Iglesia de la Meditación y la devolverán «a su máximo esplendor».

Claudia escucha toda la conversación a escondidas hasta que ambos salen. Le pide a su hijo que se quede en casa, pero este no contesta. Samuel le escolta hasta su coche y ella se queda sin saber cómo reaccionar.

Pasados unos minutos, Claudia decide llamar a la policía y pide, por favor, hablar con alguien acerca de la marcha de su hijo «bajo coacción». Quien la atiende solicita más datos y ella menciona la Iglesia de la Meditación.

- ⑨ Si los investigadores han sido moderadamente diligentes en el caso, en el ordenador saltarán algunas alarmas al cruzar esta denuncia telefónica con el caso que ellos llevan. En ese caso, no tardan en informarles de la llamada de Claudia Bennet y todo lo referente a ella.
- ⑨ En caso de que los investigadores aún no hayan realizado un informe preliminar, puedes hacer

que se enteren cuando lo realicen (quizá sea buena idea recordárselo) o que un compañero les avise de la denuncia telefónica cuando les oiga hablar de la Iglesia en comisaría.

- ⑨ Si se reúnen con Claudia, esta les resume lo sucedido, pero no puede aportar más datos, más allá de que el tipo se llama Samuel Taggart y las frases que escuchó cuando hablaban —sin saber a qué se referían—.
- ⑨ En cualquier caso, Claudia pide a los investigadores que no hagan daño a su hijo, que es solo un muchacho demasiado influenciable.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

La llamada de Claudia a comisaría es un buen recurso si los investigadores están demasiado perdidos y ves que Comstock y los suyos lo tienen demasiado fácil. Te recomendamos que la reserves para este caso, obviándola en cualquier otro.



Resumen de «Los planes de Comstock»

1. Comstock quiere volver a su cuerpo y, al hacerlo, traer consigo a esta realidad a Aquel que acecha en la oscuridad. Para conseguirlo, recluta a los antiguos miembros de la Iglesia de la Meditación, reclamando su obediencia.
2. Necesita su hacha de mano, el tomo de los Mitos que custodiaba la Iglesia y su propio cadáver.
3. Si Comstock —poseyendo a Michael— es liberado tras ser interrogado por los investigadores, recorre las casas de las familias que formaron parte de la Iglesia en persona. En caso contrario, lo hace moviendo su cuerpo telepáticamente.
4. En la primera casa no hay nadie, en la segunda perturba a Sarah Haley al preguntar sobre la Iglesia de la Meditación —la chica conoce los actos asociados a la organización— y en la tercera da con los leales Samuel y Darius Taggart.
5. Los Taggart se ponen a las órdenes de Comstock y reúnen al resto de feligreses que ahora conforman la Iglesia de la Meditación.
 - Samuel Taggart acude en persona a reclutar a Ashton Bennet —el hijo de un antiguo

feligrés ya difunto—, despertando las iras de su madre Claudia.

- Claudia llama a la policía y les dice que el tal Samuel Taggart se ha llevado a su hijo bajo coacción, mencionando la Iglesia de la Meditación.
 - Claudia escuchó a Samuel Taggart decir a su hijo que «sería testigo de un milagro en la fábrica», «conocería una leyenda que ha trascendido la muerte» y que «pronto refundarían la Iglesia de la Meditación y la devolverían a su máximo esplendor».
6. Comstock informa a sus feligreses de la supervivencia del tomo de los Mitos y les da el nombre del hotel que figuraba en la llave que arrojó a la chimenea.
 7. Samuel manda a dos sectarios a conseguir el libro, dos a recuperar el cuerpo de Comstock y otros dos a seguir a los investigadores.
 8. En adelante, establecen la vieja fábrica de tallas de Darius Taggart como base de operaciones.

LA CASA DE LOS TAGGART

La casa no es muy diferente de la del propio Comstock. Su distribución es distinta, pero los materiales y el estilo de arquitectura son similares por la cercanía temporal en la que los barrios fueron construidos. Se encuentra en un estado deficiente, pero perfectamente habitable.

Los investigadores pueden llegar hasta aquí siguiendo a Michael, si deciden dejarle en libertad; rastreando el apellido Taggart, que pueden encontrar en los libros de contabilidad de la Iglesia de la Meditación —ver «La Iglesia de la Meditación»—, o a través de Claudia Bennet, la madre de uno de los feligreses más jóvenes —ver «Ven, no te arrepentirás»—, entre otras posibilidades.

Si los investigadores se presentan en casa de los Taggart, estos los reciben. Darius es un anciano con muy mal humor y bastante desagradable, mientras que su hijo Samuel es un exconvicto con pinta de motero, pero que se muestra increíblemente colaborativo. Quizá uno de sus rasgos más destacables es un enorme anillo con forma de calavera que lleva en su mano derecha —esto puede ser de relevancia más tarde si se dan algunos de los elementos mencionados en «Coacción»—.

Cualquiera de los dos negará relación alguna con Comstock —una tirada de **Psicología** Difícil podrá detectar que es mentira—.

Hay que tener en cuenta que después de que Comstock les haya puesto al día y los sectarios hayan salido a llevar a cabo sus tareas, Samuel, Darius y dos de los fieles se desplazan hasta la fábrica con el propio Comstock y se quedan allí. A partir de ese momento, la casa de los Taggart permanece vacía.

Los investigadores pueden encontrar diferentes indicios según cuándo lleguen a la casa y qué hayan hecho hasta el momento:

- ⑨ En una de las estanterías del salón hay una vieja fotografía de Darius —**ayuda de juego 2**— con unos treinta y cinco o cuarenta años junto a la que fuera su esposa, ya difunta, y Samuel, con apenas unos diez. Toda la familia posa frente a una vieja fábrica llamada TG Sculpt.
- ⑨ Si los investigadores llegan después de la reunión de los fieles de la Iglesia de la Meditación en la casa, la vivienda está llena de indicios de que ha habido una decena de personas pululan-



Ayuda de juego 2

do por el lugar: huellas embarradas por el suelo, varios vasos en el fregadero, huellas de coches en el barro del jardín delantero, etc.

Resumen de «La casa de los Taggart»

1. Los investigadores son recibidos con brusquedad por Darius Taggart.
2. Su hijo Samuel se muestra mucho más colaborativo para evitar sospechas.
3. Samuel lleva un anillo enorme con forma de calavera.
4. Niegan cualquier relación con Comstock.
5. En el salón hay una fotografía de la familia Comstock ante una fábrica con el letrero TG Sculpt.
6. Si los investigadores llegan después de la convocatoria de los feligreses, la casa tiene multitud de indicios de que ha habido al menos una decena de personas pululando por el lugar.

Coacción

Dependiendo de la diligencia de los investigadores, en el archivo de pruebas de la comisaría puede haber hasta dos objetos que Comstock y los suyos necesitan: el hacha y el libro de los Mitos. Por esa razón, en algún momento intentan acceder a sus dependencias.

Con esa intención, un par de miembros de la Iglesia de la Meditación se deja caer por la comisaría para averiguar el nombre del encargado del archivo de pruebas, soltando algunos cientos de dólares en el bolsillo adecuado. De esta forma, averiguan que el turno de día está cubierto por Matthias Gerbert, a quien empiezan a investigar de inmediato. No tardan en descubrir el domicilio donde vive con su mujer, Rose.

Con esa información, Samuel y otros tres feligreses asaltan la vivienda de Matthias, se llevan a su mujer por la fuerza y la retienen en una vieja cabaña de pesca situada en las afueras. Antes de marcharse, dejan en la casa una fotografía Polaroid de Rose inconsciente junto a un ejemplar del periódico local del día. En la parte inferior de la fotografía hay anotado un número de teléfono y las palabras «Sin policía».

Cuando llega a casa, Matthias se encuentra con lo sucedido y, de inmediato, llama al teléfono indicado para contactar con los secuestradores.

Samuel le dice que debe sustraer los objetos deseados del depósito de pruebas y llevarlos a un punto de encuentro, un pequeño descampado a las afueras de la ciudad.

Matthias ni siquiera lo cuestiona y accede a las exigencias de los secuestradores de su mujer. Sin dudar, regresa a la comisaría y accede al archivo, saca el libro y el hacha de la caja correspondiente y se reúne con Samuel y otro de los feligreses de la Iglesia de la forma acordada. Matthias entrega los objetos y los secuestradores, que están encapuchados, liberan a Rose sin el menor rasguño.

Si los investigadores no han entregado uno o ninguno de los dos objetos, Matthias se pone en contacto con ellos para exigirles que los entreguen en el archivo cuanto antes para evitar problemas con su clasificación. Matthias se muestra nervioso y especialmente irascible.

Si los investigadores logran presionar a Matthias —para lo que es suficiente un éxito Normal en la habilidad elegida—, este accede a hablar con ellos fuera de la comisaría de forma extraoficial apelando, por ejemplo, a la amistad que puedan tener. Allí les confiesa lo sucedido y les implora su ayuda para solucionar el problema. Estos pueden entonces trazar un plan como crean conveniente.

Como Guardián tienes que tener en cuenta que:

1. Samuel y tres sectarios más se encargan del asunto.
2. El número anotado en la fotografía de Rose es un teléfono desechable. Si Matthias llama, Samuel no coge el teléfono. Como precaución para evitar ser localizado, lo deja sonar y se desplaza a algún lugar a cinco o diez minutos de donde se encuentra y devuelve la llamada desde allí.
3. Las llamadas son cortas y concisas, e intentan no superar el minuto de duración.
4. El intercambio se hace en un descampado lleno de escombros a las afueras de la ciudad. Samuel y otro sectario están allí encapuchados, sujetando a Rose, que está atada de manos, con los ojos tapados y amordazada. Oculta tras unos escombros hay una furgoneta con otro sectario dentro. Oculto a unos veinte metros observando todo desde otra pila de escombros, hay un cuarto sectario.

5. Samuel dirige el intercambio a voz en grito, ordenando que los objetos sean depositados a mitad de camino. Luego, el sectario de su lado los recoge y verifica, y se los lleva a Samuel para que los ojee también. Si todo está en orden, le indican a Rose que camine de frente y despacio, y dejan que ella y su marido se marchen de allí antes de volver a la furgoneta.

Si Matthias entrega los objetos a los secuestradores y pone a Rose a salvo —la lleva a casa de un familiar en la misma ciudad—, se pone en contacto con los investigadores de forma extraoficial, conocedor de que son ellos quienes están a cargo del caso.

Matthias sabe que está en un lío al no poder justificar la falta de los objetos en el archivo y sus entradas y salidas a deshora grabadas por las cámaras de la comisaría, y pide a los investigadores que le ayuden a enmendar su error. En ningún caso muestra arrepentimiento, ya que haría cualquier cosa por Rose —lo que incluye jugarse su puesto de trabajo—, pero si puede hacer algo para ayudar a los investigadores, lo hace.

Cuando habla con ellos, pide comprensión al tiempo que les muestra la fotografía que los secuestradores dejaron de su mujer. Puede hablarles de todo el proceso de intercambio, pero nada de ello es relevante.

No obstante, si los investigadores lo solicitan expresamente, y con la condición de que se limite a una llamada telefónica, Matthias está dispuesto a que hablen con Rose y esta les cuente lo ocurrido.

La mujer, aunque afectada por la experiencia, mantiene la calma. Dice que no pudo verles la cara porque llevaban pasamontañas, pero uno de ellos llevaba un anillo especialmente abultado en la mano que estaba cubierta por un guante. Aquí, una tirada exitosa de INT puede ayudar a hacer memoria a los investigadores acerca de que Samuel tiene un enorme anillo en forma de calavera.

Cuando la creían dormida o desmayada, uno de ellos habló de «llevarla a la fábrica», pero el que parecía llevar la voz cantante reprimió al que lo dijo, como si fuera una auténtica estúpidez. Al final del todo, también escuchó algo sobre «la hora más oscura», pero no tiene idea de a qué se referían.

Resumen de «Coacción»

1. Samuel Taggart y otros tres sectarios secuestran a Rose Gerbert, la mujer de Matthias Gerbert, uno de los encargados del archivo de pruebas de la comisaría.
2. Matthias encuentra al llegar a casa una Polaroid con Rose inconsciente y un número de teléfono.
3. Samuel le insta a sacar el tomo de los Mitos y el hacha de Comstock del archivo y llevarlos a un descampado a las afueras.
4. Si los investigadores no han entregado las pruebas, Matthias se las reclama nervioso e irascible. Si le presionan demasiado, confiesa su situación.
5. Samuel dirige el intercambio desde un teléfono desechable. Nunca descuelga cuando le llaman. Primero, se desplaza a unos diez minutos de donde se encuentra, y luego, llama él para evitar que le localicen.
6. Las llamadas de Samuel son cortas y concisas.
7. Samuel dirige el intercambio a gritos, con un sectario a su lado. Hay otro sectario escondido, y otro más en la furgoneta, también oculta.
8. Pide que se dejen los objetos en el centro. Su compañero los recoge y los revisa. Luego, liberan a Rose, dejando que se marchen antes de irse y volver a la fábrica.
9. Una vez puesta a salvo Rose, Matthias contacta con los investigadores para confesarles lo ocurrido y ayudar a enmendar la situación.
10. Los investigadores pueden hablar con Rose: uno de ellos llevaba un gran anillo bajo el guante, otro habló de «llevarla a la fábrica». También dijeron algo sobre «la hora más oscura».

EL FORENSE

El forense es un tal Rufus Grimm, un afroamericano de mediana edad, delgado y diligente en su trabajo. Aparte del que ocupa a los investigadores, tiene otros casos pendientes, por lo que no termina de procesar el cuerpo de Franklin y las pruebas recogidas hasta el día siguiente.

Llegado el momento, recibe a los investigadores en la propia morgue. Al fondo de la sala está la caja con las pruebas debidamente precintadas, a libre disposición de los investigadores hasta que decidan entregarlas en el archivo de pruebas.





En una de las tres camillas metálicas está el cuerpo de Franklin, ya procesado y con una llamativa costura en forma de Y en su torso desnudo.

Rufus ofrece sus conclusiones al tiempo que gesticula y señala la parte aludida del cuerpo o exhibe la prueba de la que está hablando:

- ⑨ Hay un total de seis cortes en el pecho de Franklin, realizados con bastante fuerza. Uno de ellos seccionó una arteria, por lo que el desangramiento es el motivo de la muerte.
- ⑨ En el hacha solo hay huellas de Trevor.
- ⑨ Hay demasiada sangre por todas partes como para que el patrón de dispersión de la misma pueda ser concluyente sobre la posición del cuerpo o su asesino.
- ⑨ Las balas extraídas de la pared del segundo piso fueron disparadas con el arma encontrada en la misma habitación.

SI EL CUERPO DE COMSTOCK SE ENCUENTRA EN LA SALA DEL FORENSE

Si los investigadores han encontrado el cadáver de Willbur en el coche de Michael y lo han llevado al forense, Comstock trata de animar su cuerpo de forma telepática: golpea la cámara frigorífica desde dentro por la noche, cuando menos posibilidades hay de que se encuentre más de una persona en el lugar. El forense de guardia, perplejo, acude a abrirla y entonces es atacado por el cuerpo, que simplemente lo empuja y golpea contra el suelo hasta quitarle la vida. Luego, usa la salida trasera —por donde cargan y descargan los cadáveres— para marcharse, activando una sonora alarma que no le impide perderse en la oscuridad de la noche sin dejar rastro.

Si la caja de pruebas aún está en las dependencias del forense —debería estar las primeras veinticuatro horas, a menos que los investigadores hayan dado el visto bueno para que se archiven—, Comstock trata de rescatar el hacha y deshacerse de las demás, tirándolas a la basura, a una alcantarilla o algo similar.

- ⑨ La pistola solo tiene huellas de Michael.
- ⑨ Las llaves encontradas en uno de los abrigos corresponden al vehículo de Franklin. La grúa está esperando a que los detectives den el visto bueno para traerlo al depósito.
- ⑨ Las notas halladas bajo el butacón de la sala de estar parecen coincidir con la escritura de Franklin —ver «Seguir el rastro de las notas»—.

SEGUIR EL RASTRO DE LAS NOTAS

Si se usan las notas de Franklin sobre el caso —**ayuda de juego 1**—, se pueden reconstruir los pasos que dieron los investigadores antes de la fatídica noche.

Esta es, quizá, la forma más frecuente en la que los investigadores pueden proceder, corroborando los datos contenidos en las notas para darles veracidad y esclarecer lo sucedido antes de los acontecimientos de la casa.

1. **Soren Lehmann:** es el nombre de la persona que los contrató —ver «El contratista», más adelante—.
2. **Fabrizzia y Severano Natale:** son notas acerca del matrimonio que ocupaba antes la casa de Comstock.

⑨ «**1 año**» hace referencia a cuando Severano sufrió su accidente en casa.

⑨ «**1 mes**» hace referencia a cuando Fabrizzia ingresó voluntariamente en psiquiatría del hospital.

⑨ «**Asentada (seguro)**» se refiere la permanencia de Fabrizzia en la casa después del accidente de Severano. Franklin le preguntó por qué no se marchó, y ella respondió que ya estaba asentada en la casa y que el seguro de Severano ayudaba con el alquiler, con un precio que no podría encontrar en ningún otro lado.

⑨ «**Psi. 302**» se refiere a la sala 302 del área de psiquiatría, donde les dijeron que podrían entrevistarse con Fabrizzia.

⑨ «**Tabaco**» hace referencia al hábito contraído por Fabrizzia Natale desde que fuera internada en el área de psiquiatría. Franklin le sacó la información a uno de los celadores, que le dijo que sobornándola con cigarrillos podrían tener un buen punto de inicio para conversar con ella. De hecho, su carta de pre-

sentación al conocerse fue dejar un paquete de tabaco sobre la mesa antes de intercambiar siquiera una palabra.

3. «**Símbolo de la Iglesia de la Meditación**» bosquejado a partir de una de las tallas de las piedras que aún permanecen en el descampado donde se alzaba la sede de la Iglesia de la Meditación. Franklin anotó también la palabra «Iluminati» con signos de interrogación, pero es solo algo que le vino a la mente al dibujar el signo y no lleva a ninguna parte.
4. «**1935 construcción W. C.**» se refiere a la fecha en la que la casa fue construida. W. C. son las iniciales de su artífice: Willbur Comstock.
5. «**1950 querella vecinal**» es una referencia a una querrela judicial impuesta por los vecinos cercanos a la casa de Comstock debido a las malas actividades de este, siempre acompañadas de ruidos a deshoras.
6. «**3/15/1965 RIP ¿entierro?**» es la fecha de la muerte de Willbur Comstock. La palabra «entierro» entre signos de interrogación es una anotación sobre el lugar en el que fue enterrado.
7. «**Gabriel Bartholomew (albacea) cadena perpetua**» es información sobre Gabriel Bartholomew y su posición como albacea del testamento de Willbur Comstock. «Cadena perpetua» es su condena a raíz de la redada de 2010.
8. «**Líder Iglesia Meditación**» habla sobre la posición de Gabriel Bartholomew en la organización de la Iglesia de la Meditación.
9. «**2010 redada**» refiere a la redada llevada a cabo por la policía en torno a la Iglesia de la Meditación y en la ermita en la que se reunían.
10. «**10 det; 2 enc.**» es una abreviatura para «10 detenidos» y «2 encarcelados», en referencia a cómo se saldó la redada contra la organización.
11. «**Libro Negro**» es el término usado por Franklin para referirse al libro con saber de los Mitos encontrado en el sótano de la antigua Iglesia de la Meditación, ya que desconocía su nombre.

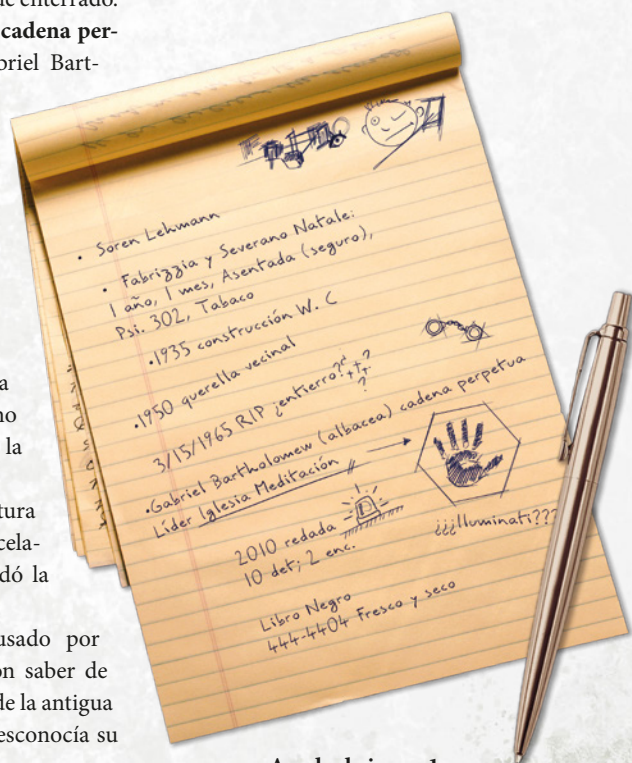
12. «**444-4404**» y «**Fresco y seco**» son anotaciones que se refieren al número de teléfono de un museo al que llamó Franklin, en el cual le recomendaron guardar el libro en un lugar «fresco y seco».

Basándose en todas las anotaciones de Franklin, los investigadores podrían querer visitar algunos escenarios. A continuación, describimos los más habituales.

EL CONTRATISTA

Tal y como se ha descrito en los antecedentes de la historia, Soren Lehmann contrató a los tres detectives para que averiguaran si era seguro alquilar el inmueble que compró en una subasta policial.

Soren vive solo en un apartamento de clase media alta, en el centro de la ciudad, donde recibe a los investigadores. Habitualmente viste de forma elegante con traje de chaqueta y corbata. Luce una cuidada barba de días y lleva unas gafas de concha que enmarcan su cara de tipo sincero y amable.



Ayuda de juego 1

Les atiende con diligencia, y se muestra sinceramente preocupado por cualquier contrariedad ocurrida en el inmueble o a los detectives que contrató.

No puede arrojar mucha más luz al caso que lo ya mencionado: compró la casa por una escasa cantidad de dinero, haciendo caso omiso del rumor que corría en la subasta sobre su supuesto «encantamiento». La adecentó con sus propias manos y se la alquiló a los Natale. Recibió puntualmente el pago mensual del alquiler sin novedad hasta que el padre de familia sufrió un accidente. Como casero se vio en la obligación moral de interesarse por lo ocurrido, pero Fabrizzia le trató con hosquedad, afirmando que seguiría en la casa gracias a la ayuda del seguro de su marido. Desde entonces, no hubo ninguna novedad, hasta hace un mes, cuando le avisaron del ingreso voluntario de Fabrizzia en psiquiatría.

Lehmann puede relatar que visitó a Fabrizzia y que esta le habló sobre una figura fantasmal que asediaba a su familia, momento en el que recordó

las habladurías acerca de la casa. Entonces, la cerró y buscó a alguien que pudiera asegurarle que no había nada «raro» en el inmueble. Así contrató a Trevor, Michael y Franklin.

Resumen de «El contratista»

1. Contrató a los detectives a raíz del internamiento de Fabrizzia Natale.
2. Puede relatar que compró la casa en una subasta ignorando su fama de encantada, la adecentó en persona y la alquiló sin novedades hasta el accidente de Severano y el internamiento de Fabrizzia.
3. Contactó con Fabrizzia y esta le habló de la figura fantasmal que asediaba a su familia.

EL DEPARTAMENTO DE PSIQUIATRÍA

El departamento psiquiátrico ocupa un edificio del complejo hospitalario. En general es un lugar tranquilo, anodino y algo deprimente, con paredes pintadas de colores claros en un intento de



contrarrestar el aspecto de sus laberínticos pasillos atestados de puertas metálicas semioxidadas y con desconchones por todas partes.

Si los investigadores anuncian su llegada en la recepción, pronto acude a recibirles el director del área, Solomon Mills.

Mills es un tipo algo mezquino que busca ante todo reconocimiento y fama, por lo que gusta de hacerse aliado de los investigadores solo por la posibilidad de ser tomado en cuenta para futuras consultas, y quizá salir en las noticias.

El director Mills es de estatura media, pelo cano y barba arreglada, aunque frondosa. Tiene los ojos extremadamente pequeños y su vestimenta parece más propia de un profesor, con una anacrónica pajarita.

Mills guía a los investigadores durante su visita, siempre acompañados de un fornido celador que se encarga de velar por su integridad y abrir de forma regular todas las puertas de seguridad que deban cruzar.

⑨ Si se le pregunta por Severano Natale, no puede ofrecer mucha ayuda: llegó a aquí en un estado de catatonia permanente y así sigue desde entonces. Permanece tumbado en una cama, aunque los celadores lo sacan dos veces al día a los jardines delanteros en una silla de ruedas que no deja de chirriar.

Severano no es consciente de nada de lo que le rodea, aunque tenga los ojos abiertos. Si se le enfoca directamente una luz en las pupilas, estas no en absoluto.

⑨ Trevor Armstrong también está ingresado en este lugar. Actualmente se encuentra aislado en una habitación acolchada, sujeto por una camisa de fuerza. Los investigadores solo pueden hablar con él a través de la puerta, pero no sirve de mucho: solo repite una y otra vez las palabras que ya han escuchado en la escena del crimen –el hacha, el cuerpo, el desmayo, los diarios, fresco y seco, el libro, etc.-.

⑨ En lo que respecta a Fabrizia Natale, asegura



que está fascinado por la lógica de la fantasía que ha construido en torno a una aparición. La permanencia en el centro es una decisión propia de la paciente que dice estar así alejada de esa aparición fantasmal, a la vez que mantiene a salvo a sus hijos.

El propio Mills advierte a los investigadores acerca de lo nerviosa que se pone al hablarle de esa entidad, y que tiene un enorme complejo de culpa por lo sucedido a su marido y por tener que renunciar a la custodia de sus hijos. No soporta que los demás sufran por su culpa.

Los investigadores deberían tomar nota de las advertencias del director Mills, ya que Fabrizzia puede reaccionar de mala manera ante ciertas actitudes o preguntas —la manera como lo haga queda a tu criterio como Guardián—.

Si los investigadores quieren hablar con ella, no hay problema. Fabrizzia está en un área de mínima seguridad y pueden entrar a verla en la zona común: una suerte de sala de estar llena de juegos de mesa, un televisor que emite películas antiguas sin cesar e internos haciendo manualidades.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Como Guardián puedes poner a prueba la habilidad de los jugadores para llevar a cabo esta delicada conversación con Fabrizzia. Hay algunos temas tabús que la alteran, llamando de inmediato la atención de los celadores: la aparición, el accidente de Severano y la muerte de Franklin.

De repetirse el suceso en dos ocasiones, uno de los celadores les obliga a salir por el bien de los pacientes, asegurándoles que, dentro de los muros del hospital, los investigadores no tienen más autoridad que los propios celadores.

Por otro lado, recuerda que en las notas de Franklin se hablaba del «tabaco» como un recurso para utilizar con Fabrizzia. Si los investigadores han traído algún *souvenir* de este tipo consigo y se lo ofrecen, deben tener algún tipo de ventaja en el trato por ello.

Antes de entrar, el director Mills señala a los investigadores, desde una cristalera en el pasillo, quién es Fabrizzia: una mujer de mediana edad con un aspecto increíblemente desmejorado. Está mirando por una de las ventanas mientras fuma de forma compulsiva. Tiene el pelo alborotado, unas enormes ojeras, la piel pálida y las facciones muy marcadas y viste un pijama algo sucio bajo un albornoz que, sin duda, ha visto días mejores.

En cuanto los investigadores se identifican ante Fabrizzia, esta pregunta por los detectives que la visitaron anteriormente, de quienes guarda buen recuerdo ya que, después de todo, no la tomaron por loca cuando comenzó a relatar cosas acerca de una aparición que hostigaba a su familia.

Si logran la atención de Fabrizzia, esta puede relatarles su historia desde que llegaron a la casa hace un año. Por lo general, mantiene una actitud distante, fumando un cigarrillo tras otro mientras mira distraídamente por la ventana. No obstante, cuando menciona a su marido, sus hijos o la aparición, se gira y mira directamente a los investigadores, balbuceando y reprimiendo las lágrimas por lo doloroso del recuerdo.

En términos generales, el discurso de Fabrizzia es el siguiente:

- ⑨ Se mudaron a la casa alquilada al propio Soren Lehmann hace poco más de un año, y desde el primer momento recuerda ruidos en las habitaciones —que achacó a tuberías, corrientes de aire, etc.-.
- ⑨ Severano trabajaba muchas horas y cuando llegaba a casa caía rendido de sueño. Sin embargo, ella pronto dejó de poder dormir y se pasaba la noche en el salón leyendo o viendo la televisión hasta que no podía más y caía profundamente dormida. A menudo, solía ponerse música en los cascos a todo volumen, solo para tapar los ocasionales ruidos y golpes que se producían por la casa.
- ⑨ Recuerda que, desde esos primeros días, los niños estaban especialmente apáticos, y ella se encontraba muy cansada, incluso antes de no poder dormir. Por alguna razón, trataba de mantener a los niños todo el tiempo posible con ella, haciéndolos jugar en el salón, donde pudiera verlos.

- ⑨ Luego, llegó el accidente de Severano. Cayó escaleras abajo tras dar un grito aterrador, y desde entonces no volvió a reaccionar. Recuerda su mirada perdida hacia el infinito. Lo visitaba a menudo en el hospital, al menos tres veces a la semana, y le leía alguna novela policíaca de las que le gustaban a él.
- ⑨ Tras el accidente, y con los sucesos vividos en la casa, pensó en marcharse de allí, pero los niños parecían por fin asentados después de la anterior mudanza. Además, no podía costear un nuevo traslado y, si permanecía en la vivienda, el seguro de Severano le pagaría la mitad del alquiler, un precio que nunca encontraría en otro lugar. Para ella era más fácil fingir que nada raro ocurría en casa y mantener siempre vigilados a los niños.
- ⑨ Hasta que un día lo vio por primera vez: era una figura vaporosa, espectral, con unos ojos brillantes y horribles. Cayó de espaldas y sacó a los niños de la casa tan rápido como pudo en plena noche. Pasaron la noche en el coche, y solo al día siguiente, ante las súplicas de los niños, accedió a entrar.
- ⑨ Jamás le contó nada a nadie por miedo a lo que pudieran pensar de ella, por lo que soportó durante meses los ruidos y las fugaces apariciones veladas que creía ver por el rabillo del ojo. Pensó en irse a vivir con algún familiar lejano, pero siempre terminaba descartando esa idea porque ¿de qué iba a vivir allí?
- ⑨ La situación se volvió insostenible cuando una noche vio a la figura espectral contemplando a los niños mientras dormían. En parte paralizada por el miedo y en parte por una malsana curiosidad, Fabrizzia permaneció inmóvil mirando la escena durante cinco largos minutos para ver cómo se resolvía. Luego, la figura parpadeó, giró la cabeza y le sonrió con una malicia que la aterró, cerrándose la puerta de un golpe.

En medio de un ataque de pánico, Fabrizzia sacó a sus hijos a la calle formándose un espectáculo poco agradable. Tras pasar la noche custodiada por la policía, habló con su abogado de oficio para entregar a sus hijos en custodia a una hermana que vivía en otro estado, y accedió a recibir tratamiento psiquiátrico.

Si los investigadores han llegado hasta este punto de la conversación sin alertar a los celadores, y se han ganado la colaboración de Fabrizzia —por ejemplo, llevándole tabaco—, ella les corresponde con la confesión de que en realidad está aquí por propia voluntad, para mantener alejada a la figura espectral de sus hijos.

Tras la charla con Fabrizzia, el director Mills se muestra interesado en saber qué han averiguado los investigadores. A continuación, los acompaña hasta la salida, no sin antes asegurarles que en él tienen un colaborador siempre dispuesto.

Resumen de «El departamento de psiquiatría»

1. Los investigadores son recibidos por el director Solomon Mills.
2. Severano Natale está en cama, catatónico, y no reacciona ante ningún estímulo.
3. Trevor Armstrong está en aislamiento. No deja de repetir «el hacha», «el cuerpo», «el desmayo», «los diarios», «fresco y seco», «el libro». Su discurso no cambia.
4. Fabrizzia Natale puede ser visitada en la sala común de actividades. Proporcionarle tabaco la pone en buena disposición. No soporta que los demás sufran por su culpa, alterándose mucho si los investigadores le dicen que ha ocurrido algo malo a los detectives. Su relato es el siguiente:
 - Se mudaron hace algo más de un año.
 - Había ruidos en algunas habitaciones.
 - Ella empezó a no poder conciliar el sueño y estar muy cansada. Los niños estaban especialmente apáticos.
 - Severano cayó escaleras abajo tras dar un grito aterrador. No volvió a reaccionar nunca.
 - Fabrizzia se quedó a vivir allí tras el accidente, por las ventajas del seguro.
 - Vio por primera vez una figura vaporosa, espectral, de ojos brillantes. Esa noche durmió con sus hijos en el coche.
 - Los sucesos se sucedieron esporádicamente, hasta que vio a la figura contemplar a sus hijos durmiendo, para luego girarse y sonreírle.
 - Sacó a sus hijos de allí, entregó voluntariamente la custodia a unos familiares y firmó

con un abogado ser internada en el departamento psiquiátrico.

- Afirma estar en el lugar voluntariamente, donde el espectro no puede alcanzarla.

LA IGLESIA DE LA MEDITACIÓN

Las ruinas de la Iglesia de la Meditación se encuentran en un descampado que todo el mundo parece ignorar. El espacio está acotado por una valla metálica que ha sido retirada levemente en una de sus esquinas por los detectives de Lehmann.

A simple vista, no hay más que un montón de piedras dispersas en medio de una vegetación que ha crecido de forma descontrolada. El lugar se ha convertido en poco más que un depósito de basura para los viandantes, que arrojan sus desperdicios por encima de la valla sin demasiados miramientos.

Entre los escombros puede verse algo que puede llamar la atención de los investigadores más atentos: una de las piedras usada en los cimientos de la ermita tiene el símbolo de la Iglesia —un hexágono con la palma de una mano en su interior, idéntico al que aparece esbozado en las notas de Franklin—.

Gracias a la caída involuntaria de Trevor, es posible localizar con relativa sencillez una oquedad en el suelo que se corresponde con el viejo sótano de la ermita. Si los investigadores descienden a él ven restos de sangre —de la herida que se hizo

Trevor al caer— y un viejo escritorio polvoriento y comido por la carcoma. En su superficie llena de polvo se ve la marca que ha dejado un libro retirado recientemente. Al fondo de la estancia hay también un armario.

Para llegar a este armario —que los detectives obviaron acuciados por la necesidad de llevar a Trevor a que lo curaran— hay que andar en relativa oscuridad unos metros. Al caminar por la estancia se escuchan crujidos bajo los pies: son los huesos de entre cinco y ocho niños que desaparecieron entre el año 2000 y el 2010.

En el armario hay algunos libros con anotaciones relativas a contabilidad y organización —**ayuda de juego 3**—. La práctica totalidad de sus páginas están tan destrozadas por la humedad y el moho que son ilegibles. No obstante, en la cara interior de la portada de todos ellos —más resistente debido a su encuadernación— es posible encontrar los nombres de las familias que mayor relevancia tenían para la organización: Comstock, Bartholomew y Taggart.

Resumen de «La Iglesia de la Meditación»

1. Entre los escombros hay una piedra con una talla en forma de hexágono con la palma de una mano en su interior —el símbolo de la Iglesia—.
2. Hay un agujero en el suelo por el que cayó involuntariamente Trevor Armstrong, y que conduce



Ayuda de juego 3

a un sótano. Allí hay un escritorio en cuya superficie polvorienta se ve la marca de un libro.

3. Al caminar por el sótano, se notan los crujidos de los huesos de los niños sacrificados por la Iglesia en sus ritos.
4. En un armario hay libros con anotaciones imposibles de leer. Las tapas tienen los nombres de los más notables de la organización: Comstock, Bartholomew y Taggart.

EL HOTEL

El hotel donde se alojaban los detectives se encuentra a unos quince minutos en coche de la casa, ubicado en la esquina de un edificio que ocupa toda la manzana. La entrada cuenta con una portería que atienden dos personas en turnos de doce horas, desde una ventanilla. Las habitaciones están distribuidas en tres plantas, a izquierda y derecha del pasillo, con un total de diez habitaciones por planta.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Si los investigadores se han demorado en llegar hasta aquí o quieres hacer la situación más interesante, puedes incluir a dos feligreses de la Iglesia de la Meditación en la escena. Estos se encuentran registrando las habitaciones cuando aparecen los investigadores. Al menos uno de ellos debería estar armado con una pistola registrada a su nombre, un rifle de caza o una escopeta de caza.

Su idea es pasar desapercibidos para ver si los investigadores encuentran el libro, del que sin duda Comstock les ha hablado. Si son descubiertos, tratan de escapar, aunque si se ven acorralados no dudan en usar toda la potencia de fuego de la que disponen para abrirse camino y huir.

Los feligreses son personas normales y corrientes, así que llevan consigo cosas habituales, lo que incluye sus teléfonos personales en los que figuran llamadas realizadas asiduamente al teléfono de Samuel Taggart, tanto al fijo como al móvil.

En cada una hay el mobiliario habitual de una habitación de hotel: una cama, un armario, una mesilla de noche, baño propio, televisión, calefacción y aire acondicionado. Cada mesilla tiene una Biblia en el cajón y una lámpara de mesa.

Independientemente de la habitación visitada —te recordamos que la llave de Michael fue arrojada por Comstock a la chimenea de su casa, y las de Trevor y Franklin aguardan a ser encontradas en el coche de este último—, en todas se puede encontrar una maleta con ropa para tres o cuatro días.

1. **Habitación de Michael:** no hay nada reseñable.
2. **Habitación de Trevor:** además de lo ya mencionado, hay un pequeño destornillador sobre la mesilla. Fue el que usó Franklin para sacar la rejilla del aire acondicionado y guardar dentro el libro de los Mitos y mantenerlo mejor conservado mientras duraba la investigación.
3. **Habitación de Franklin:** en esta estancia se nota fresco al entrar porque el aire acondicionado está encendido. Si se mira en la rejilla del mismo se ve —si los feligreses de la Iglesia de la Meditación no se han adelantado antes— que, en su interior, envuelto en la funda de una almohada, está el tomo de los Mitos rescatado por los detectives de Lehmann de las ruinas de la ermita.

Además, fue desde esta habitación que Franklin hizo una única llamada telefónica a un museo de la ciudad especializado en la conservación de manuscritos antiguos. Allí le recomendaron mantener el libro en un lugar fresco y seco.

Resumen de «El hotel»

1. Está a quince minutos en coche de la casa de Comstock.
2. La portería la atienden dos personas, en dos turnos de doce horas.
3. Tiene tres plantas con diez habitaciones cada una.
4. Las habitaciones tienen una cama, un armario, una mesilla con una Biblia y una lámpara, baño, televisión, calefacción y aire acondicionado.
5. En la habitación de Trevor hay un destornillador sobre la mesilla.
6. En la habitación de Franklin está puesto el aire acondicionado. En el conducto está el tomo de

los Mitos rescatado de la Iglesia de la Meditación, envuelto en una funda de almohada.

7. Franklin hizo una llamada desde su habitación a un museo de conservación, para que le orientaran sobre cómo mantener el libro en buen estado.

TG SCULPT: LA FÁBRICA DE LOS TAGGART

Esta vieja fábrica se encuentra en uno de los polígonos periféricos de la ciudad. Está a nombre de Darius Taggart, padre de Samuel Taggart, que es la nueva mano derecha autoproclamada de Willbur Comstock.

Darius dedicó la mayor parte de su vida a realizar sencillas tallas en madera o piedra con escasa habilidad. La mayoría de ellas tenían motivos religiosos y servían para decorar las calles en festividades o las iglesias en días señalados.

Cuando se jubiló, Darius abandonó la fábrica y todo lo que en ella almacenaba —casi una treintena de figuras cubiertas por telas para protegerlas del polvo y la humedad—, y pasó a ser usada únicamente por los leales a la Iglesia de la Meditación después de que su sede fuera pasto del incendio en 2010.

Desde entonces, una vez al mes, los feligreses se reúnen en la segunda planta de la fábrica abandonada, habilitada de manera rápida y poco cuidada como una especie de improvisada capilla. Allí hablaban sobre Aquel que acecha en la oscuridad, usando lo poco que algunos recordaban de los versos que se leían en el tomo de los Mitos que la organización atesoraba y que creían perdido.

Cuando Comstock aparece en la casa de los Taggart, estos no dudan en ofrecer su fábrica como el lugar idóneo para los planes de su líder, donde poder celebrar lo que él llama «la ceremonia de la Ascensión».

Tras la reunión de los feligreses con Comstock en casa de los Taggart y después que hayan recuperado su cuerpo, establecen la fábrica como su base de operaciones. Allí colocan el cuerpo de Comstock en la sala habilitada como capilla, ocupando un lugar de reverencia en una especie de altar improvisado. Para vigilar el lugar, se realizan turnos de guardia en los que siempre hay dos o tres fieles patrullando la parte baja de la fábrica.

La mayoría de las situaciones que pueden darse en este escenario se contemplan, en mayor o menor medida, en el último acto, a continuación.

ACTO III ASCENSIÓN

Aquí se describe el acto final de la historia, suponiendo que todo vaya tal y como desea Comstock y los feligreses de la Iglesia de la Meditación.

Para que este acto pueda desarrollarse, el cuerpo de Comstock debe estar en posesión de los sectarios, así como de su hacha ritual y el tomo de los Mitos. Además, Comstock debe estar presente en el cuerpo de Michael para officiar la ceremonia. Si los investigadores han sido precavidos con respecto a Michael y su implicación en el caso, posiblemente los sectarios deben esperar hasta que es liberado, bien por cumplirse los plazos, bien por la diligencia del abogado contratado por los Taggart.

El rito que Comstock pretende realizar, y que se describe con obsesivo detalle en el tomo de los Mitos, requiere que se realice en «la hora más oscura» —es decir, en el momento exacto del día en el que la zona donde se está llevando a cabo se encuentre más alejada de la luz del sol—. Para ello, los feligreses esperan pacientemente hasta esa hora exacta.

Llegado el momento, la ceremonia se debe desarrollar de la siguiente manera:

1. Willbur Comstock da inicio al rito en «la hora más oscura», cerca de la medianoche.
2. Poseyendo a Michael, se coloca frente a su cadáver, cuyo torso usa como atril para el tomo de los Mitos que contiene el hechizo, que pronuncia con voz rasposa.
3. Mientras habla, los feligreses asistentes —con Samuel y Darius Taggart en primera fila— repiten cada una de sus palabras, coreándolas.
4. Con cada nueva frase, Comstock va quitándose más y más prendas.
5. Poco a poco la estancia se va volviendo antinaturalmente oscura, como si la luz estuviera siendo devorada. Las sombras de las esquinas empiezan a crecer, obligando a muchos de los

feligreses a permanecer concentrados en el cántico para evitar caer presas del pánico.

6. La realidad vibra mientras Comstock esgrime su hacha ritual y asesta varios golpes a su cadáver, desgarrando la membrana que lo cubre para luego retirarla como si fuera la placenta de una cría de ganado recién alumbrada.
7. La oscuridad repta literalmente por paredes, suelo y techo, concentrándose sobre Comstock hasta volverse líquida y caer como una catarata sobre el cadáver, penetrando en él por los ojos y la boca, haciéndolo convulsionar de inmediato. El tomo de los Mitos cae al suelo.
8. Comstock usa su hacha para deslizar el filo de la misma sobre el cuello de Michael, el huésped que ocupa, provocando su muerte de forma inmediata. El cuerpo cae desplomado, y en el lugar que antes ocupaba se encuentra ahora la figura espectral que tanto atemorizó a la familia Natale.
9. Sin dudarle un instante, el espectro se tumba ceremoniosamente sobre el que fuera su cuerpo hasta fundirse con él, momento en el que abre los ojos y se levanta como un semidiós encarnado.

Dependiendo de cómo los investigadores hayan desarrollado su investigación, pueden llegar en un punto u otro de la ceremonia. Esto es algo que queda a tu criterio como Guardián.

Así, una investigación rápida y certera posiblemente permite a los investigadores llegar antes siquiera de que la ceremonia dé comienzo, mientras que una más regular puede llevarles justo en el momento en el que los feligreses empiezan a salmodiar coreando las palabras de Comstock. Una investigación que haya pasado por multitud de tiempos muertos y largas pausas puede dar pie a que, para cuando los investigadores llegan a la fábrica, la ceremonia esté en su cenit, con Comstock entrando de nuevo en su cuerpo, lo que les





deja apenas unos segundos para reaccionar sin tiempo para pensar.

Sea como fuere, los investigadores deberían tener la posibilidad de interceder en un momento u otro. El cómo lleven a cabo su intervención, como es lógico, queda por entero a su elección.

RESOLVER LA SITUACIÓN

La resolución de la historia depende por entero de cómo se desarrolle este último acto.

1. Un asalto abierto posiblemente desencadena un tiroteo y persecuciones entre los feligreses y los investigadores, corriendo por las diferentes estancias de la fábrica y sus precarias paredes.

Sería interesante usar las numerosas esculturas que Darius Taggart ha almacenado aquí durante años para añadir tensión a la escena, haciendo dudar a los investigadores de si quien se encuentra bajo la sábana que la cubre es una de estas figuras o un sectario tratando de pillarlos por sorpresa.

De igual forma, recuerda que los sectarios conocen la fábrica mejor que los investigadores y pueden aprovechar eso a su favor: aparecer de la nada, esconderse tras escombros, derribar alguna pared sobre los investigadores, hacerles caer en un agujero del suelo convenientemente disimulado por una delgada plancha de madera cubierta de polvo, etc.

2. Una aproximación sigilosa puede dar pie a que los investigadores logren reducir a la mayoría de los feligreses de la organización sin rechistar; no así a Samuel Taggart y a Comstock y el huésped ocupado. Taggart no duda en luchar hasta la muerte, tratando de llevarse a todos los que pueda por delante sin más objetivo que permitir a Comstock escapar por alguna salida secundaria, quizá guiado y escoltado por Darius Taggart y su viejo rifle de caza.
3. Si los investigadores logran convencer a sus superiores de la necesidad de enviar multitud de refuerzos, pueden llevar a cabo una especie de asedio sobre la fábrica, rodeándola con efectivos de la policía.

Si se diera este caso, los feligreses tratan de ganar tiempo para que Comstock complete la

ceremonia, asegurando a la policía que tienen rehenes consigo —uno de los propios sectarios puede hacerse pasar por uno de ellos, implorando a la policía que hagan lo que piden para evitar que lo maten—.

Cualquier otro tipo de resolución debe poder clasificarse en mayor o menor medida en una de las descritas anteriormente, así que no dudes en improvisar basándote en algunas de las ideas que te hemos facilitado.

EL FUTURO

Según cómo hayan afrontado los investigadores la escena de la fábrica y cómo esta se haya resuelto, pueden tener entre manos una u otra situación. A continuación, te ofrecemos una serie de ideas entre las más probables:

1. En el mejor de los casos, los investigadores actúan cuando Comstock —en el cuerpo de Michael— ha retirado la membrana que protegía su cadáver. En ese momento, y solo antes de que vuelva a ocuparlo, el cuerpo es vulnerable y susceptible de ser destruido. El daño masivo, como ser tiroteado decenas de veces o el fuego, puede dejar el cadáver inservible para los planes de Comstock.
2. Si Michael ha sido tiroteado, el espíritu de Comstock puede disolverse, tratar de introducirse en otro huésped —un sectario o quizá otro personaje— con grandes dificultades o quizá quedar anclado a la fábrica, convirtiéndose esta en nuevo foco de actividad paranormal.
3. Si Comstock logra escapar con su huésped, posiblemente se convierta en un nuevo líder sectario, quizá reformando la Iglesia de la Meditación en otra ciudad y con otro nombre. Puede convertirse en un enemigo recurrente para los investigadores, o estos podrían ser llamados en un futuro para ser consultados por los detectives locales de otra ciudad, ante la presencia del huésped de Comstock y su relación con una serie de desapariciones.
4. Si los investigadores logran recuperar el cadáver de Comstock, pero este aún está protegido por la membrana generada durante el rito de su entierro, tienen un problema entre manos, y es

que no importa lo que le hagan al personaje: es completa y absolutamente invulnerable.

Deja que sean los investigadores quienes decidan cómo afrontarlo, aunque siempre pueden tratar de delegar el asunto en instancias superiores. Quizá un día se presenten en comisaría unos hombres de negro escudados tras gafas de sol y se lleven el cuerpo sin responder a ninguna pregunta.

5. En el peor de los casos, Comstock vuelve a su cuerpo trayendo consigo un pequeño fragmento de poder de Aquel que acecha en la oscuridad. Se convierte así en una especie de semidiós encarnado capaz de atraer seguidores por cientos y en un poderoso líder sectario que, sin duda, hace todo lo posible por traer a su maestro en todo su esplendor a esta realidad.

Si los investigadores deben enfrentarse a Comstock en este estado, este no duda en usar todo su poder contra ellos para castigarles por la molestia que han supuesto.

Siempre que recibe daño, emerge de la carne, la piel y el hueso desgarrado un pseudópodo de negra oscuridad que cubre la herida. Además, Comstock puede internarse en la oscuridad para alimentarse de ella y regenerarse.

Además, Willbur tiene una fuerza sobrehumana que le permite realizar proezas físicas tales

como saltar una decena de metros, derribar una pared de un golpe y romper un hueso con tan solo apretar su mano.

En la peor situación imaginable para él, Comstock se reduce a un montón de pulpa negra y burbujeante, y se filtra reptando por grietas y hendiduras, huyendo sin que nada que no esté relacionado con la más potente de las luces pueda causarle el menor daño —sería como tratar de golpear un charco de petróleo—.

CONTINUACIÓN ...

246 Corbitt Street es una buena historia de introducción a los Mitos de Cthulhu. Permite a los investigadores implicarse en una historia desconociendo el submundo ocultista y la existencia de Primigenios y otras entidades de inconmensurable poder.

A partir de su resolución, los investigadores pueden ser reclutados por algún tipo de agencia gubernamental como combatientes contra las fuerzas que pretenden traer a esas poderosas entidades a esta realidad. O, quizá, alguien en algún lugar decida que formen una escuadra de investigación especial que se encargue de crímenes con trasfondo ocultista.

O *246* puede ser simplemente una historia, y nada más. Vosotros decidís.

APÉNDICES

DIRIGIR 246 CORBITT STREET DE FORMA LINEAL

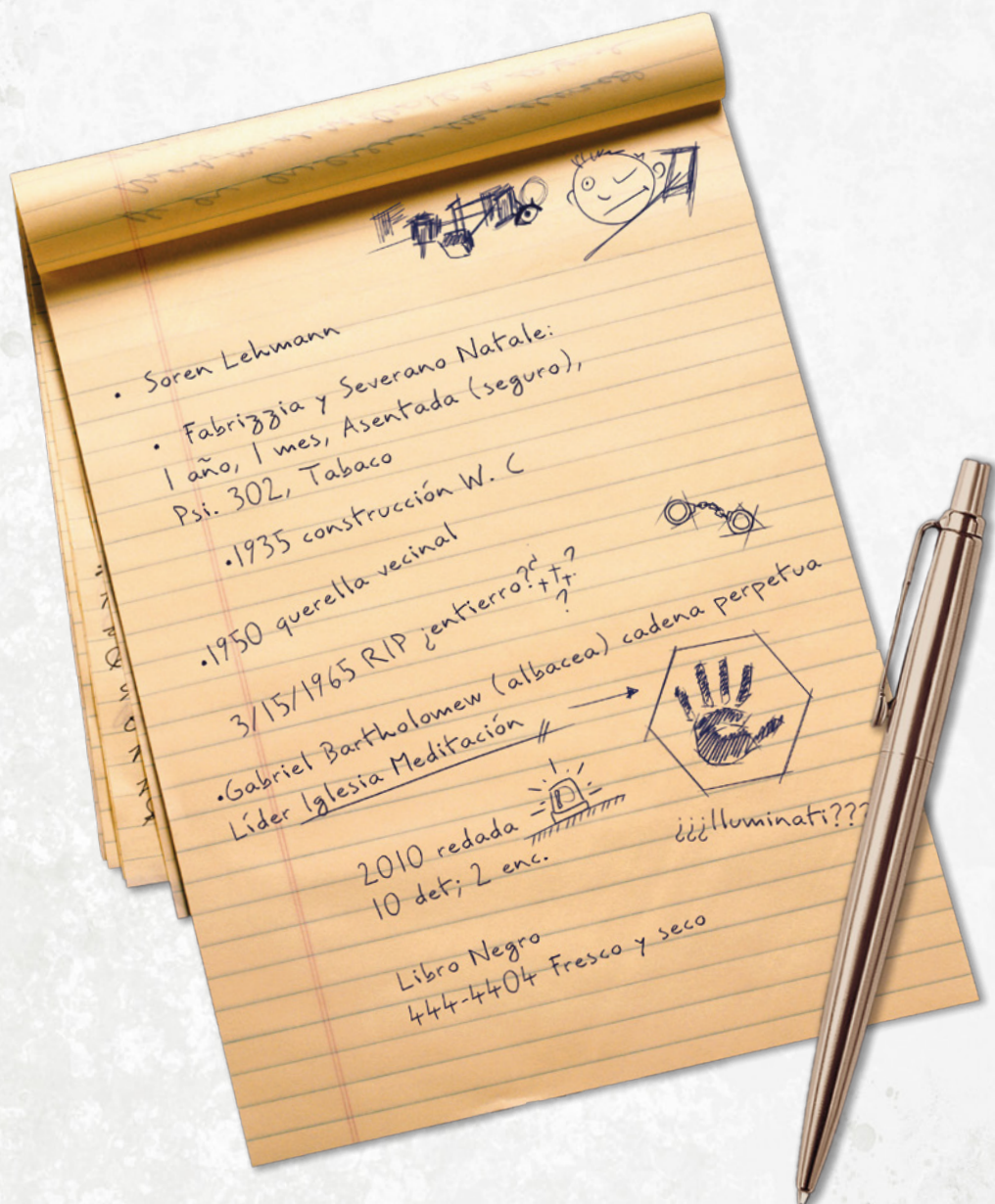
Algunos Guardianes no están a gusto con historias que dependen demasiado de las acciones de los investigadores, y prefieren un entorno y unos personajes no jugadores más estáticos. Si es tu caso, no hay problema. Puedes convertir 246 en una historia más sencilla de dirigir siguiendo estos consejos.

En primer lugar, debes tener en cuenta que los actos de Comstock y los feligreses de la Iglesia de la Meditación se inician a raíz de «disparadores», cuando se da un condicional adecuado.

1. Tras resolver la escena inicial en la que los investigadores buscan pistas en la casa de Willbur Comstock, este se reúne con los Taggart —bien como huésped del cuerpo de Michael Philips o bien con su cuerpo animado telepáticamente—, poniéndolos al día de sus intenciones.
 2. Cuando los investigadores registran el coche de Michael Philips, el cuerpo de Comstock ya está a buen recaudo en casa de los Taggart —si se hacen con él en la primera escena, el cuerpo simplemente desaparece de la morgue tras acabar con el forense y llega a la residencia de los Taggart unos minutos después—.
 3. Si los investigadores van a la Iglesia de la Meditación, el acceso a los libros de contabilidad ocultos en el armario del fondo les permite conocer el nombre de las familias más relevantes dentro de la organización, apareciendo por primera vez el nombre de los Taggart.
 4. Cuando los investigadores van a casa de los Taggart, los recibe Samuel y pueden ver el anillo de la calavera en su mano. En esta primera visita, Samuel no tiene nada que ocultar, puesto que su padre y Comstock ya están en la fábrica junto al resto de feligreses.
 5. Cuando los investigadores van al hotel —si no han encontrado las llaves de Franklin y Trevor en el coche del primero, un equipo forense puede hacerlo por ellos—, los feligreses enviados por Samuel Taggart están en la zona. Puedes narrar una huida y persecución, un tiroteo o cualquier otra cosa que se te ocurra.
- Si los investigadores capturan a alguno de los feligreses, estos no hablan, pero pueden recuperar el tomo de los Mitos antes de que se lo lleven.
6. A continuación, puedes desarrollar la escena «Coacción», haciendo que Matthias entregue los objetos deseados a Samuel. Posiblemente tengas que ser convincente para que los investigadores entreguen los objetos en el archivo, especialmente el libro; puedes recurrir a presiones por parte del capitán, que previamente ha sido advertido por Matthias sobre la necesidad de anotar las pruebas de cara a un cercano inventario o algo así.
 7. Seguidamente, Matthias se reúne con los investigadores para ponerles al tanto de la situación. Esto debe permitir a los investigadores hacer hincapié en la existencia de una fábrica, así como orientarlos hacia los Taggart, debido al «enorme anillo» que el líder de los secuestradores parecía llevar bajo los guantes.
 8. Si entonces los investigadores no se inclinan por visitar la casa de los Taggart, y quizá hacer un registro ilegal que les permita ver la fotografía de la fábrica de Darius Taggart, puedes introducir la escena en la que se enteran de la denuncia de Claudia Bennet, quien apunta de nuevo a Samuel Taggart.
 9. A estas alturas, los investigadores deberían ir a la fábrica, donde Comstock y sus secuaces están dando inicio al ritual. Cuando lleguen hasta ellos, Comstock —poseyendo a Michael— ha empezado a rasgar la membrana que cubre su cadáver. Esto da a los investigadores apenas unos segundos antes de que se suicide de forma ritual y se introduzca de nuevo en su cuerpo original resucitando como un semidiós, avatar de Aquel que acecha en la oscuridad.
- Si los investigadores han logrado que alguno de los objetos requeridos por Comstock para el ritual no esté entre sus garras, los feligreses están preparando la ceremonia, pero aún no se ha iniciado, lo que otorga a los investigadores mayor margen de maniobra.

AYUDAS DE JUEGO

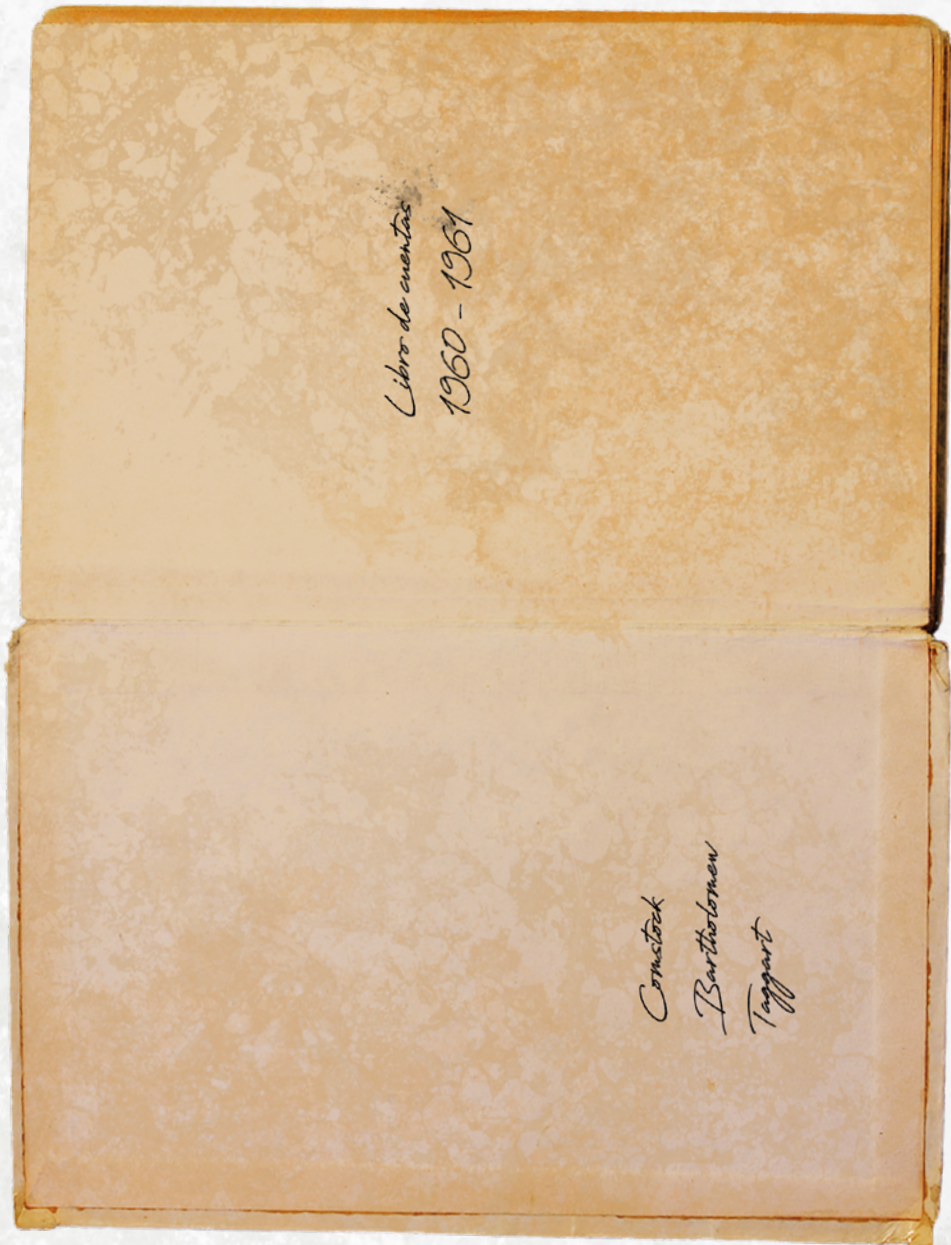
Ayuda I: Bloc de notas de Franklin



Ayuda 2: Fotografía de los Taggart



Ayuda 3: Libros de contabilidad de la Iglesia de la Meditación.





INVESTIGADORES

ARIZONA AMSTRONG

Policía patrullera, 26

FUE 60 **CON** 50 **TAM** 65 **DES** 65
APA 75 **INT** 60 **POD** 60 **EDU** 60

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de magia: 12

Puntos de Vida: 11

Cordura: 60

Suerte: 70

Combatir (pelea) 25%, Armas de fuego (Arma corta) 40%, Esquivar 32%

Habilidades: Buscar libros 40%, Charlatenería 65%, Ciencias ocultas 25%, Conducir automóvil 40%, Crédito 40%, Derecho 25%, Descubrir 50%, Esquivar 32%, Primeros auxilios 60%, Psicología 60%, Sigilo 40%

TRASFONDO

Descripción personal: Hija de familia de policías, siente en su interior la ley y el orden. Atlético y de aspecto juvenil. Vive por y para su trabajo.

Ideología/Creeencias: Persona de carácter conservador, no tiene prejuicios sobre nadie ni nada. La familia es lo más importante.

Allegados: La persona más allegada son sus padres. Siente que necesita ser la mejor policía del cuerpo, de otra forma les fallará.

Lugares significativos: La casa de la familia donde creció, en Worcester. Ahora vive en un pequeño piso en Boston.

Poseiones preciadas: Lleva colgado un colgante que ha pasado de madres a hijas, una lemniscata dorada.

Rasgos: Leal, cuida a su familia y amigos.

Fobias y manías: Rectitud y el trabajo bien hecho.



OAKLEY ORTIZ*Inspector de policía, 35*

FUE 75 **CON** 70 **TAM** 70 **DES** 55
APA 65 **INT** 70 **POD** 55 **EDU** 70

Bonificación al daño: +1D4**Corrupción:** 1**Movimiento:** 8**Puntos de magia:** 11**Puntos de Vida:** 14**Cordura:** 55**Suerte:** 65

Combatir (pelea) 60%, Armas de fuego (Arma corta) 75%, (Fusil/Escopeta) 50%, Esquivar 27%

Habilidades: Buscar libros 60%, Cerrajería 31%, Crédito 15%, Derecho 35%, Descubrir 70%, Disfrazarse 25%, Escuchar 25%, Intimidar 65%, Primeros auxilios 60%, Psicología 20%, Sigiliiio 55%

TRASFONDO

Descripción personal: Este es su segundo año como inspector. De complexión fuerte, es una persona dura y amante de las armas que vive al día.

Ideología /Creencias: El mal campa a sus anchas por el mundo y hay que erradicarlo de cualquier manera y a cualquier precio: yo soy la ley.

Allegados: La persona más allegada es su mentora, su primera compañera, la que le enseñó todo lo que sabe y a la que tiene un gran aprecio.

Lugares significativos: Cualquier campo de tiro donde pueda entrenar; disparar le calma la mente y el espíritu.

Posesiones preciadas: Su posesión más preciada es su pistola, la cuida como si fuera su hijo. La limpieza y el aceite facilita su funcionamiento y previene los fallos.

Rasgos: «Riesgo» es su nombre en clave: vive al límite.







1206

CRIME SCENE DO NOT CROSS

CRIME SCENE DO NOT CROSS

1206

1206

NEW YORK CITY POLICE
OFFICER
1206

T.L.C. N.Y.

D. MORTON

MASON MORGAN

Policía patrullero, 27

FUE 65 **CON** 55 **TAM** 65 **DES** 65

APA 65 **INT** 55 **POD** 65 **EDU** 60

Bonificación al daño: +1D4

Corrupción: 1

Movimiento: 8

Puntos de magia: 13

Puntos de Vida: 12

Cordura: 65

Suerte: 80

Combatir (pelea) 85%, Armas de fuego (Arma corta) 45%, (Fusil/Escopeta) 45%, Esquivar 35%

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Crédito 30%, Derecho 25%, Descubrir 65%, Encanto 65%, Esquivar 35%, Orientarse 40%, Persuasión 30%, Primeros auxilios 50%, Psicología 50%, Sigilo 50%

TRASFONDO

Descripción personal: Lleva varios años patrullando la calle; no se siente valorado por sus superiores y está cansado, pero es una persona brillante. Vive sin pasión.

Ideología/Creencias: El destino, el karma o lo que sea se está riendo de él; la vida le está dando palos sin poder hacer nada para impedirlo.

Allegados: La persona más allegada en Oakley Ortiz, de quien está enamorado platónicamente y en secreto. Necesita demostrarle que es bueno en su trabajo.

Lugares significativos: El lugar donde ha sido más feliz es la comisaría. Aunque ahora no es su mejor momento, dentro de ella se siente como en casa.

Poseiones preciadas: Tiene una bola de béisbol con un gran valor sentimental. En aquella época todo le salía bien: la cogió al vuelo en el estadio Fenway park.

Rasgos: Es muy ambicioso. Por eso, cuando no le salen los planes como preveía, puede llegar a hundirse.

Fobias y manías: Necesita ser aprobado por la gente de su alrededor.



LIAM LEWISG*Inspector de policía, 44*

FUE 55 **CON** 50 **TAM** 65 **DES** 65
APA 60 **INT** 65 **POD** 50 **EDU** 65

Bonificación al daño: 0**Corpulencia:** 0**Movimiento:** 8**Puntos de magia:** 10**Puntos de Vida:** 12**Cordura:** 50**Suerte:** 60**Combatir (pelea)** 40%, Armas de fuego (Arma corta) 60%, Esquivar 37%**Habilidades:** Interpretación 25%, Buscar libros 50%, Conducir automóvil 35%, Crédito 40%, Derecho 35%, Descubrir 65%, Disfrazarse 35%, Escuchar 50%, Esquivar 37%, Lanzar 35%, Orientarse 20%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Seguir rastros 35%, Sigilo 40%**TRASFONDO****Descripción personal:** Lleva varios años como investigador. Viste siempre de manera formal, con camisa y corbata, y su inseparable gabardina.**Ideología/Creencias:** Cree que la religión es la forma que tiene el ser humano para intentar no tener miedo a la muerte. Él es un ateo convencido.**Allegados:** La persona más allegada es su abuelo que padece Alzheimer y está ingresado. Desde pequeño le ha ayudado cuidándolo más que sus padres.**Poseiones preciadas:** Lleva colgada al cuello la primera bala que le dispararon. La herida fue leve, pero le recuerda que no es inmortal.**Rasgos:** Buena persona en todos sus aspectos, su abuelo le ha enseñado a serlo y hace que se sienta orgulloso.**Lesiones y cicatrices:** Su cuerpo es un mapa de cicatrices de varios balazos recibidos y algún navajazo.





TYLER TUCKER

Ayudante del forense, 25

FUE 55 **CON** 45 **TAM** 55 **DES** 65
APA 50 **INT** 85 **POD** 55 **EDU** 75

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Puntos de magia: 11

Puntos de Vida: 10

Cordura: 55

Habilidades: Buscar libros 80%, Ciencia (Medicina forense) 70%, Crédito 30%, Descubrir 75%, Electrónica 21%, Esquivar 32%, Informática 45%, Otras lenguas (Latín) 60%, Medicina 56%, Persuasión 60%, Primeros auxilios 60%, Sigilo 50%

TRASFONDO

Descripción personal: Acaba de empezar como ayudante de forense, aunque no aguantaba demasiado el olor que desprenden

los cadáveres. Le encanta leer y siempre pierde las gafas.

Ideología/Creencias: Toda lectura es poca y más si es sobre activismo: hay que luchar por el derecho de toda persona a no ser discriminada por sexo, raza o religión.

Allegados: El primer maestro que le enseñó a diseccionar su primera rana: desde ese momento la ciencia se volvió su pasión y quiere demostrar su valía ante el mundo.

Lugares significativos: La biblioteca de la ciudad. Allí pasa el mayor número de horas posible, estudiando o buscando información.

Poseiones preciadas: Nunca se separa de su Medimecum, su primer libro de medicina, aunque para su trabajo no le sirva demasiado.

Rasgos: Le gusta soñar y crear

Fobias y manías: No soporta el polvo ni la suciedad.



PERSONAJES NO JUGADORES

WILLBUR COMSTOCK

Miembro prominente de la Iglesia de la Meditación, ocultista y asesino de niños. Fue emparedado ritualmente en el sótano de su casa y posee el cuerpo de Michael Philips. Quiere volver a su cuerpo y traer consigo a Aquel que acecha en la oscuridad.

FUE 35 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 70
APA 35 **INT** 65 **POD** 90 **EDU** 60

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 5

Puntos de magia: 18

Puntos de Vida: 9

Cordura: 60

Combatir (pelea): 25% daño 1D3,
 Esquivar 35%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 65%,
 Ciencias ocultas 75%, Descubrir 55%,
 Escuchar 55%, Idiomas (inglés) 70%,
 Intimidar 75%, Mitos de Cthulhu
 55%, Persuasión 65%, Psicología 45%,
 Supervivencia 54%

HECHIZOS

Dominar, Hechizo de convocación,
 Intercambio de mente, Nublar memoria,
 Protección corporal, Resurrección, Sugestión
 mental, Tránsito de mente



TREVOR ARMSTRONG

Investigador contratado por Soren Lehmann. Pierde la cordura tras ver morir a Franklin y cómo el cadáver de Comstock caminaba.

FUE 30 **CON** 45 **TAM** 50 **DES** 35
APA 40 **INT** 50 **POD** 50 **EDU** 50

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 7

Puntos de Vida: 9

Cordura: 0

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 17%

Habilidades: Charlatanería 80%, Crédito 10%, Escuchar 80%, Intimidar 85%, Sigilo 75%

MICHAEL PHILIPS

Investigador contratado por Soren Lehmann. Tiene capacidades de médium no reconocidas y es poseído por el espíritu de Willbur Comstock, convirtiéndose en su huésped.

FUE 55 **CON** 60 **TAM** 65 **DES** 50
APA 70 **INT** 55 **POD** 50 **EDU** 55

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Puntos de magia: 10

Puntos de Vida: 121

Cordura: 50

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 25%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 75%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 35%, Conducir 40%, Crédito 45%, Descubrir 55%, Escuchar 50%, Idiomas (inglés) 55%, Intimidar 65%, Psicología 55%, Sigilo 55%



SOREN LEHMANN

Desafortunado comprador de la casa de Willbur Comstock. Alquila la casa a los Natale y contrata a los investigadores.

FUE 55 **CON** 75 **TAM** 50 **DES** 65
APA 35 **INT** 30 **POD** 20 **EDU** 20

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Puntos de magia: 4

Puntos de Vida: 12

Cordura: 20

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 55%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Charlatanería 20%, Descubrir 30%, Encanto 60%, Escuchar 35%, Idiomas (inglés) 35% (alemán) 35% (sueco) 35%, Persuasión 40%

FABRIZZIA NATALE

Mujer de Severano Natale. Tiene encuentros con la figura espectral de Comstock en casa. Cede la custodia de sus hijos e ingresa voluntariamente en el ala de psiquiatría.

FUE 55 **CON** 45 **TAM** 45 **DES** 55
APA 55 **INT** 60 **POD** 25 **EDU** 35

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Puntos de magia: 5

Puntos de Vida: 9

Cordura: 10

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 27%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Charlatanería 35%, Encanto 55%, Escuchar 30%, Idiomas (inglés) 35%, Intimidar 65%

SAMUEL TAGGART

Mano derecha de Comstock. Fue inculpado en la redada de 2010 y ha sido excarcelado hace un año tras pasar ocho en prisión. Recluta a Ashton Bennet y secuestra a Rose Gerbert para coaccionar a su marido Matthias.

FUE 70 **CON** 70 **TAM** 45 **DES** 55
APA 65 **INT** 55 **POD** 25 **EDU** 55

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de Vida: 14

Cordura: 25

Combatir (pelea): 45% daño 1D3
 +Bonificación al daño, Armas de fuego (.32 revolver) 45% daño 1D8, (calibre 12 escopeta) 55% daño 4D6/2D6/1D6, Esquivar 27%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 35%, Charlatanería 25%, Conducir 65%, Descubrir 70%, Escuchar 45%, Idiomas (inglés) 55%, Intimidar 65%, Orientarse 35%, Primeros auxilios 25%, Sigilo 45%



DARIUS TAGGART

Anciano desagradable. Padre de Samuel Taggart y propietario legal de la fábrica TG Sculpt. Fanático de la Iglesia de la Meditación.

FUE 55 **CON** 45 **TAM** 45 **DES** 40
APA 70 **INT** 60 **POD** 65 **EDU** 90

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 5

Puntos de Vida: 8

Cordura: 65

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Armas de fuego (calibre 12 escopeta) 40% daño 4D6/2D6/1D6, Esquivar 40%,

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 65%, Crédito 50%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 55%, Descubrir 35%, Escuchar 65%, Idiomas (inglés) 60%, Intimidar 55%, Mitos de Cthulhu 25%, Supervivencia 35%

**SOLOMON MILLS**

Director del ala psiquiátrica del hospital donde están los Natale y Trevor. Colabora diligentemente por ansias de fama y reconocimiento.

FUE 55 **CON** 40 **TAM** 50 **DES** 65
APA 70 **INT** 75 **POD** 40 **EDU** 75

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Puntos de magia: 8

Puntos de Vida: 9

Cordura: 40

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 27%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 75%, Charlatanería 35%, Crédito 65%, Descubrir 45%, Encanto 65%, Escuchar 25%, Idiomas (inglés) 75%, Medicina 45%, Primeros auxilios 35%, Psicología 75%

GABRIEL BATHOLOMEW

Oficiante de la ceremonia ritual del emparedamiento de Comstock. Lideró la Iglesia de la Meditación hasta 2010. Tras la redada fue capturado y condenado a cadena perpetua. Se fugó sin dejar rastro.

FUE 40 **CON** 45 **TAM** 40 **DES** 55
APA 55 **INT** 75 **POD** 75 **EDU** 65

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 5

Puntos de magia: 15

Puntos de Vida: 8

Cordura: 55

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 35%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 60%, Descubrir 55%, Idiomas (inglés) 70%, Intimidar 50%, Mitos de Cthulhu 40%, Persuasión 50%, Psicología 25%, Supervivencia 35%, Sigilo 75%

HECHIZOS

Consunción, Dominar, Hechizo de convocación, Nublar memoria, Portal temporal, Protección corporal, Resurrección, Sugestión mental

CLAUDIA BENNET

Madre de Ashton Bennet. Presenta una denuncia cuando su hijo se va con Samuel Taggart.

FUE 40 **CON** 35 **TAM** 65 **DES** 70
APA 90 **INT** 85 **POD** 65 **EDU** 65

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Puntos de Vida: 9

Cordura: 65

Combatir (pelea): 40% daño 1D3, Esquivar 35%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arte/Artesanía (cantar) 60%, Disfrazarse 45%, Encanto 70%, Escuchar 40%, Juegos de manos 65%, Mecánica 25%, Persuasión 40%, Sigilo 30%

ASHTON BENNET

Veinteañero, hijo de un antiguo sectario. Es presionado por Samuel Taggart para unirse a la Iglesia.

FUE 45 **CON** 75 **TAM** 65 **DES** 45
APA 65 **INT** 75 **POD** 35 **EDU** 85

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Puntos de Vida: 12

Cordura: 35

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 20%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir 40%, Escuchar 40%, Historia 80%, Intimidar 50%, Persuasión 50%, Psicología 55%

MATTHIAS GERBERT

Marido de Rose Gerbert. Encargado del archivo de pruebas. Es coaccionado por Samuel Taggart tras el secuestro de su mujer.

FUE 40 **CON** 35 **TAM** 45 **DES** 45
APA 65 **INT** 50 **POD** 25 **EDU** 50

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Puntos de magia: 5

Puntos de Vida: 8

Cordura: 25

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 22%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Crédito 25%, Encanto 25%, Escuchar 45%, Idiomas (inglés) 50%

ROSE GERBERT

Mujer de Matthias Gerbert. Es secuestrada por Samuel Taggart para coaccionar a su marido.

FUE 35 **CON** 45 **TAM** 40 **DES** 40
APA 60 **INT** 55 **POD** 30 **EDU** 65

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Puntos de magia: 6

Puntos de Vida: 8

Cordura: 30

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 20%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Encanto 55%, Escuchar 35%, Idiomas (inglés) 65%

SARAH HALEY

Testigo asustada por las preguntas de Comstock sobre la Iglesia de la Meditación. Vive en la casa que antes ocupaba un miembro de la Iglesia.

FUE 45 **CON** 50 **TAM** 65 **DES** 55
APA 70 **INT** 60 **POD** 45 **EDU** 70

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Puntos de magia: 9

Puntos de Vida: 11

Cordura: 45

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 27%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Charlatanería 55%, Contabilidad 55%, Derecho 45%, Escuchar 65%, Idiomas (inglés) 70%, Persuasión 65%, Primeros auxilios 40%, Sigilo 55%

RUFUS GRIMM

Forense encargado del caso.

FUE 50 **CON** 45 **TAM** 60 **DES** 55
APA 60 **INT** 80 **POD** 45 **EDU** 70

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Puntos de magia: 9

Puntos de Vida: 11

Cordura: 45

Combatir (pelea) 25% daño 1D3, Esquivar 27%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 70%, Charlatanería 45%, Crédito 80%, Descubrir 60%, Escuchar 65%, Idiomas (inglés) 70%, Medicina 55%, Primeros auxilios 45%

PHILIP Y CAMERON NATALE

Hijos de los Natale. Viven con unos familiares lejanos por voluntad de su madre.

FUE 25 **CON** 35 **TAM** 60 **DES** 65
APA 65 **INT** 65 **POD** 45 **EDU** 40

Puntos de Vida: 6

Cordura: 45

Habilidades: Encanto 70%, Escuchar 40%, Sigilo 45%, Tregar 45%

SECTARIO BÁSICO

FUE 60 **CON** 50 **TAM** 60 **DES** 65
APA 50 **INT** 50 **POD** 55 **EDU** 65

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Puntos de magia: 11

Puntos de Vida: 10

Cordura: 55

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Armas de fuego (.32 revolver) 35% daño 1D8, (calibre 12 escopeta) 35% daño 4D6/2D6/1D6, Esquivar 32%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 30%, Cerrajería 40%, Charlatanería 25%, Ciencias ocultas 45%, Intimidar 40%, Historia 35%, Psicología 35%, Sigilo 40%

OTROS PERSONAJES NO JUGADORES**FRANKLIN JOHNSON**

Investigador contratado por Soren Lehmann. Muere golpeado por el hacha controlada psíquicamente por Willbur Comstock.

SEVERANO NATALE

Marido de Fabrizia Natale. Tiene un "accidente" que le deja catatónico tras caer escaleras abajo en casa.

